COPIA GRATUITA

NUMERO 8 - GIUGNO 2006 - WWW.GAMEPLAYER.IT

GAME

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

AUTO ASSAULT™
MMORPG A 4 RUOTE!

GUILD WARS FACTIONS
LA SCOPERTA DI CANTHA

SPECIALE MASS EFFECT
LE IMMAGINI ESCLUSIVE!

In collaborazione con The Player

Recensioni: *X-Men: Il Gioco Ufficiale - Driver PL - Urban Chaos SA Mondiali Fifa 06* **Anteprime:** *God of War 2 - Virtua Tennis - Might & Magic*

PS2 - Xbox - GameCube - PC - Gameboy - PSP - DS - N-Gage - PS3 - Xbox 360 - Wii

editoriale

"Yeah, over to disposal area. Heroes always look good"

(Bionic Commando - NES - 1988)

Ed eccoci nuovamente qui a parlare di *games*. In realtà questo mese gli argomenti trattati sono tantissimi e non tutti legati al divertimento elettronico: cominciamo con lo speciale dedicato a *Mantova Comics*, manifestazione lombarda di fumetti, boardgames, cosplay e tanto altro; trovate l'articolo a pagina 6, nell'inserto ***The Player***, insieme al resoconto del Lan Party ***OGM Pro Arena '06***, al Clanlife degli italianissimi ***Play.it*** e alla cronaca "in differita" del ***Torneo Nazionale*** di ***PES 5***. E come promesso lo scorso numero, questo mese ***GAME*** vola a ***Torino*** per la dodicesima *Mostra del Fumetto*: il reportage (che sostituisce la posta) ripercorre le tre giornate fieristiche alle quali abbiamo partecipato con grande divertimento; ne approfittiamo per svelarvi i vincitori del ***Grande Concorso Magic: The Gathering*** che si è tenuto presso il nostro stand, in collaborazione con ***Hasbro Italia***, e che ha riscosso un enorme successo (un grazie agli oltre quattrocento partecipanti!). Tornando invece all'argomento principale della nostra rivista, ovviamente i videogiochi, vi segnalo una sorpresa realizzata in accordo con il sito ***Vgenerations***: ***GAME*** offre la possibilità di scoprire online le immagini ***ESCLUSIVE*** di ***Mass Effect***, futuro e futuristico colossal per ***Xbox 360***; le informazioni e le modalità del servizio sono riportate all'interno dell'anteprima del gioco, a pagina 10. E non finisce qui: visto che vi proponiamo sia le ultime news da ***Los Angeles***, dove si è concluso un "rovente" ***E3***, che alcuni link per i migliori siti italiani di videogiochi. Insomma, una lunga serie di novità in un periodo ricco di attesa per l'arrivo delle console Next-Gen, previste per il prossimo autunno; nel frattempo ci "consoliamo" con alcuni titoli decisamente importanti: ***Auto Assault*** (che avete potuto ammirare in copertina) e ***Guild Wars Factions***, due ***MMORPG*** di successo planetario che stanno sconvolgendo la ***Rete***. E chiudiamo parlando proprio di ***Internet***, con l'ultima, grande, sopresa di questo giugno (non proprio) torrido: il restyling del nostro sito ***www.gameplayer.it***. Grafica e contenuti sono stati completamente rinnovati, per offrire tutto (ma proprio tutto) quello che serve per divertirsi: dai games online alle demo giocabili, dai filmati ai contenuti scaricabili, dalle colonne sonore alle immagini... senza contare che è stata aggiunta una sezione per tutti i lettori che vogliono collaborare con noi e pubblicare i propri articoli online, con la possibilità di personalizzare grafica e immagini... e in più troverete notizie, anteprime, recensioni, interviste, servizi, aree multiplayer, boardgames... Non vi basta? Benissimo, perché abbiamo in serbo una sorpresa nella sorpresa! Il portale, infatti, sfrutterà un innovativo sistema di link, analogo a quello introdotto da ***Wikipedia***, per diventare la prima ***Enciclopedia*** dedicata al divertimento: un database sterminato al quale stiamo già lavorando e che ci terrà impegnati probabilmente anche nel periodo delle vacanze... Insomma, le novità sono tantissime: nel frattempo non posso che augurarvi buona lettura!

Cesare "Meteo" Arietti
cesarearietti@gameplayer.it

GAME
La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: ***redazione@gameplayer.it***
http://www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Francesco Verzola

HANNO COLLABORATO: Mauro Marcheggiani, Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Roberto Vestri, Emanuele Bianchi, Alessandro Tubani, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Giorgio Rutigliano
STAFF THE PLAYER: Giovanni Votta (Direttore Responsabile), Stefano Valle, Michele Esposito, Lorenzo Piccoli, Davide Mancini

EDIZIONI PLAYER Srl: SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9494012 - *http://www.edizioniplayer.it*
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel. 06/9497202

PER LA TUA PUBBLICITA': Punto Media SNC - Via Giovanni Gastaldi, 60 - Tel. 06/50780612

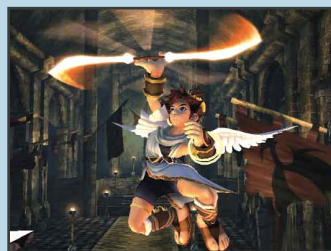
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA: *MOTO FLASH S.r.l.* Via Macerata, 35 - 00176 Roma

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI* *www.dottavifilippo.com*

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino)

STAMPATO PRESSO: Rotoeffe Srl - Ariccia (RM)

▲ Zelda - Twilight Princess uscirà in contemporanea sia su Cube che su Wii...

▲ Snake è invecchiato: bhè, chi non lo sarebbe dopo quasi sei episodi!

▲ Ve lo ricordate? E' Kid Icarus, che torna a sorpresa nel nuovo Smash Bros!

RIVOLUZIONE TARGATA E3

Los Angeles, 9 Maggio: la grande attesa di fan e "addetti ai lavori" è finalmente terminata. L'Electronic Entertainment Expo ha mostrato il futuro del divertimento in due parole: Next-Gen!

Come era lecito aspettarsi, durante la mastodontica fiera di *Los Angeles* le grandi case di videogiochi si sono sfidate a suon di annunci, notizie e schermaglie. La prima a scendere in campo è stata *Nintendo*, che ha finalmente mostrato qualcosa capace di mutare l'espressione stupita del pubblico da "*oooh*" a "*Wii!*". La nuova console ci ha deliziato con giochi del calibro di ***Metroid Prime 3***, ***Smash Bros Brawl*** (con una vera *Special Guest*: ***Solid Snake***!), ***Super Mario Galaxy***, ***Warioware*** e ***Wii Sports***, coronando il tutto con un bellissimo filmato del nuovo ***Zelda***. Il prezzo per questo *ben di Dio*? Meno di 250 Dollari, assicura ***Nintendo***. Per quanto riguarda invece ***Sony***, tutti si aspettavano ***PS3*** ed è ciò che hanno avuto: una macchina finalmente vera, tangibile, che ha mostrato grandi giochi pur riducendo le aspettative; discutibile, infatti, la mossa della casa giapponese di imitare il controller del ***Wii*** e dotarlo di un semplice sensore di rotazione al posto della vibrazione, quando il suo utilizzo nei giochi sarà alquanto limitato. I pochi titoli giocabili comprendevano ***GT4 HD*** (versione del gioco ***PS2*** in 1080p), ***Assassin's Creed***, ***Resistance***, ***Motorstorm***, mentre, come al solito, l'hanno fatta da padrone i titoli mostrati sotto forma di filmato, tra tutti ***Metal Gear Solid 4*** e ***Final Fantasy XIII***. A che prezzo tutto ciò? 599 Euro per la versione completa di ***PS3*** e 499 per la versione dei "poveri", privata di moltissimi *optional* e dell'uscita video digitale. ***Microsoft*** dal canto suo si è concentrata sui giochi: titoloni del calibro di ***Halo 3***, ***Forza Motorsport 2*** e ***Fable 2*** sono apparsi in prematuri ***FMW***, mentre si è potuto provare ***Gears of War***, eccezionale *action game* della ***Epic***, ***Mass Effect*** della ***Bioware*** (anteprima a pagina 10), ***Lost Planet*** di ***Capcom***, la cui demo sul ***Marketplace*** ha fatto impazzire gli utenti della ***360***, e tanti altri di cui sentiremo parlare in futuro. Cos'altro dire... di carne al fuoco ce ne è stata davvero molta: le sfide lanciate non potranno che favorire noi videogiocatori, quando raccoglieremo i frutti, seduti sul divano, davanti alla nostra console preferita...

Tutti i giochi del 2006

Era facile immaginare che questa nuova edizione dell'***E3*** non si sarebbe limitata soltanto ai tre colossi dell'Entertainment mondiale. Le maggiori software house, infatti, hanno dato battaglia mostrando le nuove line-up che presto invaderanno il mercato. Come ***Sonic Rivals***, ennesimo capitolo dedicato al porcospino blu di casa ***SEGA***, e il nuovissimo ***Golden Axe*** per le console Next Gen, previsto per il 2007. ***Konami*** festeggia il ventennale di ***Castlevania*** con un capitolo celebrativo intitolato ***Portrait of Ruin***, mentre stupisce il pubblico con una riproposizione del famoso ***Frogger***, il gioco per "*attraversare la strada*" tanto amato dagli anfibi. Tra gli altri titoli troviamo ***Tony Hawk's Downhill Jam*** e ***Call of Duty 3*** di ***Activision***, ***Naruto: Ultimate Ninja*** di ***Namco-Bandai***, l'action game ***Final Fantasy VII - Dirge of Cerberus*** per ***PS2*** e, per ultimo, l'inaspettato ***Desperate Housewives: The Game***, di cui non si sentiva proprio il bisogno...

Microsoft: hardware in arrivo...

Dal campo dell'hardware, Microsoft ha presentato il proprio lettore HD-DVD, che permetterà la visione di film in alta definizione: il prezzo oscillerà attorno ai 200 Dollari, niente male per chi fosse interessato. Anche la ***videocam*** è pronta a raggiungere il mercato: si chiamerà ***Xbox Vision*** e permetterà utilizzi simili all'***Eye Toy*** di ***Sony*** e di innovative funzioni grazie alla rete ***Live***, che dal canto suo si globalizzerà, divenendo accessibile anche da ***PC*** e dispositivi mobili.

DDE e Circle presentano Fifa 2006 World Cup, non il gioco, ma bensì un "dvd quiz interattivo" che farà rivivere le leggende, i miti, i momenti più famosi del calcio mondiale sul lettore dvd di casa.

Molte sono state le critiche negative sulla nuova Playstation 3: hardware inadeguato, carenza di titoli e soprattutto costi elevati... Noi preferiamo attendere novembre e toccare con mano...

VIDEOGIOCHI & SITI WEB: L'INFORMAZIONE E' ONLINE

I migliori siti italiani dedicati a videogiochi e console

La notizia è online! I siti italiani dedicati ai videogichi aumentano a velocità sorprendente e superano per quantità il materiale offerto dalla carta stampata: merito soprattutto dei contenuti scaricabili e della frequenza degli aggiornamenti. E nonostante il *gap* che come al solito divide il ***Bel Paese*** dal resto del mondo (***Stati Uniti*** *in primis*), anche la nostra nazione sembra decisa a seguire il campo dell'informazione sul ***web***: i portali e i siti dedicati al gaming si stanno ampliando, offrendo servizi sempre nuovi e completi. Come ***Spaziogames*** (www.spaziogames.it), che offre il più grande archivio italiano di recensioni, oltre ad essere un network di numerosi siti per offrire ulteriori possibilità di approfondimento. Oppure Multiplayer.it, che si configura come vera e propria rivista online, ricca di notizie, anteprime, speciali e, soprattutto, *coverage* dai maggiori eventi mondiali (***E3***, ***ECTS***, ***Tokyo Game Show***); attualmente è possibile scaricare dal sito circa cento giga di materiale e usufruire della famosa area ***Trucchi & Soluzioni***, probabilmente la più grande in Italia. Ma il web non è soltanto news e recensioni, perché il mondo dei videogiochi si sta adeguando a quella che sembra essere la grande tendenza della rete: la ***community***. E' il caso di ***Everyeye*** (www.everyeye.it), portale dell'intrattenimento che, in cinque anni di attività, ha saputo creare un'area forum visitata da circa novemila utenti al giorno; un risultato che dimostra la passione dei gamer italiani non solo per il gioco in sé, ma anche per il confronto e la discussione. Insomma, ***Internet*** sta diventando il terreno unico su cui cresceranno i giochi di domani che, con molta probabilità, non potranno più prescindere dal mondo online. E sarà su questo stesso terreno che le console next gen si affronteranno, decretando il futuro monopolio del mercato. Insomma, la rivoluzione corre sul filo del modem...

The Player (www.theplayer.it) è un progetto nato quattro anni fa dal lavoro di appassionati. E' un portale dedicato all'informazione rivolta ai net-gamers, spesso poco trattata dalle altre testate. Un supporto che soddisfa tutte le necessità dei giocatori in rete, offrendo il download gratuito della rivista bimestrale ***The Player***, specifica per il net-gaming, e il collegamento con gli eventi mondiali più importanti.

Vgenerations (www.vgenerations.it) è un sito che coniuga informazione e community. Per ogni gioco che riesca a creare un hype di dimensioni mondiali viene creata una comunità online ad hoc, come è già successo per ***Fable***, ***Morrowind***, ***Oblivion*** e, a breve, per ***Mass Effect***. Il sito vanta inoltre reportage e servizi esclusivi, come quello che trovate nell'anteprima di ***ME*** a pagina 10...

Ed eccoci arrivati alla nuova versione del sito di ***GAME*** (www.gameplayer.it)! Adesso è possibile non solo scaricare la rivista in formato PDF, ma anche accedere ad un'area personale dove pubblicare la propria recensione: è sufficiente scegliere l'impostazione e le immagini per l'upload per vedere subito pubblicato il proprio articolo! Inoltre il sito sta per diventare una vera e propria enciclopedia online dedicata al divertimento elettronico...

Multiplayer.it ha recentemente messo in commercio la "Card Trucchi & Soluzioni": è simile ad un gratta e vinci con all'interno un codice che permetterà di consultare oltre 6000 trucchi e soluzioni.

Voci non confermate rivelano il costo della nuova console Nintendo: il Wii non supererà i 250 dollari, ma è possibile che il prezzo calerà a 199 dollari... staremo a vedere!

Accordo tra ESL e THE PLAYER

La redazione di ***The Player - GAME*** è orgogliosa di comunicare ai propri lettori che da oggi saremo ancora più vicini a voi: grazie al supporto di ***ESL*** (***Electronic Sports League***, la Lega che si occupa di organizzare e promuovere tornei di rilievo internazionale) porteremo all'interno del nostro magazine news sugli eventi, manifestazioni, Lan e interviste ai numerosi ***Player*** che hanno scelto ***ESL*** come via per il professionismo. Stiamo assistendo ad una svolta per il ***NetGaming***, ormai vicinissimo a diventare vero e proprio ***E-Sport***, e la stampa può rappresentare un mezzo importante per informare la *community* off-line, puntando i riflettori sui ***Player*** e dedicando loro servizi e approfondimenti: perché sono (e saranno) i veri atleti protagonisti di questo nuovo sport...

GIOVANNI "SIRIO" VOTTA

MANTOVA COMICS

SE IL FUMETTO DIVENTA UNA FESTA...

Da venerdì 26 a domenica 28 maggio 2006 si è svolta a Mantova la prima edizione di un nuovo evento fieristico dedicato ai fumetti, ai giochi e all'animazione: *Mantova Comics & Games*. Protagonisti alcuni degli autori più importanti del panorama internazionale, come ***Sergio Bonelli***, ***Leo Ortolani***, ***Jim Lee***, ***Gabriele Dell'Otto***, ***Milo Manara***, ***Brian Azzarello***... Tre giorni ricchi non solo di appuntamenti con autori ed editori ma anche di eventi: per l'occasione, infatti, sono stati promossi tornei di giochi del calibro di ***Yu-gi-oh!***, ***Mech Warrior***, ***Anachronism***, ***Magic: The Gathering*** e ***One Piece Card Game***. Presenti all'evento anche tanti espositori provenienti da tutta italia che hanno allestito il loro spazio con tante rarità da collezione, dedicate ovviamente ai veri appassionati di ***anime*** e ***manga***. Tra i personaggi VIP che hanno visitato l'evento come non citare la presenza di ***Valentino Rossi***? Il supercampione di ***MotoGP*** ha presenziato alla mostra dedicata a ***46***, il fumetto disegnato dal grande ***Manara***. Grande entusiasmo per gli autori che hanno autografato per i fan le loro tavole, con file di attesa chilometriche (in particolare per ***Jim Lee***... chissà perché, eh?) La manifestazione è riuscita a raggiungere il ragguardevole traguardo di oltre 10.000 visitatori (5.000 solo per i giochi). Ora lo staff è già a lavoro per creare un palinsesto davvero imperdibile già a partire dalla prossima edizione, quindi non ci resta che aspettare l'evento del 2007... nel frattempo potete ingannare l'attesa sul sito ***www.mantovacomics.it***, homepage ufficiale della fiera, dove sono riproposti le foto e i filmati salienti della manifestazione, tra cui i video delle conferenze di ***Batman Europa*** e di ***Jim Lee***!

OGM Pro Arena 06

Immersa nel verde delle montagne modenesi, a pochi chilometri dalla mitica ***Maranello***, si è svolta anche quest'anno presso il ***Tabor*** una delle Lan più attese degli ultimi tempi. Nell'ormai mitico ex manicomio sono state allestite le sale per i pc degli ospiti che, senza fare troppe cerimonie si sono allacciati alla lan, e hanno iniziato gli scontri a colpi di ***frag***. I nostri complimenti vanno allo staff del bar online che, pur di rendere confortevole il soggiorno degli ospiti, ha servito le consumazioni direttamente ai tavoli; eh sì, perché ***OGM*** le ha pensate proprio tutte: l'***Ogmbar***, era raggiungibile via ***Intranet*** dalle proprie postazioni per ordinare qualsiasi specialità! Ovviamente quello che ha convinto gli organizzatori a riproporre il servizio è stato il grande successo dello scorso anno. Infine non possiamo non menzionare il torneo di calcetto (che si è svolto anche di notte), attesissimo da molti dei player presenti: alcuni hanno addirittura aspettato l'inizio non curanti dei match in corso in Lan. Insomma, non solo sfide e scontri al computer ma anche tanto tanto divertimento....

SITO INTERNET http://www.ogmlandivision.org

GLI A.S. PLAY.IT CI PARLANO DI LORO!

In una piovosa giornata d'autunno, nell'ottobre 2003, ha inizio per puro caso l'avventura degli ***A.S Play.it***. Gli ingredienti alla base di tutto sono essenzialmente due: ***passione*** per il gioco e ***unione*** fra i membri del gruppo che, col passar del tempo, hanno attraversato mille peripezie... Cuore vitale del team sono tre ragazzi: ***Jimmy***, ***Skizzo*** e ***Ricky***. In quel di ottobre iniziò la loro avventura, unendosi ai ***The Warriors*** insieme a ***Biancoz*** e ***Luna***. Per ragioni di forza maggiore, ***Biancoz*** smise di giocare per un po', mentre ***Luna*** fu allontanato dal gruppo. La loro storia ebbe una svolta definitiva entrando a far parte dell'***Associazione Sportive Play.it***, grazie alla quale sarebbero riusciti a confrontarsi con le nazioni estere... E fu con questa LineUp che i ragazzi hanno partecipato a quella che osano definire "*La partita della loro Vita*", persa contro la Norvegia (***Clan-IT***) al terzo overtime agli ***ESWC2004***, riuscendo però a fare un'eccellente figura a livello Europeo. Arrivata l'ora dei tanto attesi ***World Cyber Games '04*** di ***San Francisco***, la sfortuna ha voluto che i ***Play*** capitassero nel girone dei ***Titans***, uno dei *Top Clan* mondiali di ***CS1.6***, che ebbero la meglio. Dopo i ***WCG2004***, ***Tyler*** fu allontanato per scarsa presenza mentre ***Biancoz*** smise di giocare del tutto, lasciando nuovamento il posto a ***Luna*** e a un nuovo acquisto: ***Termi***! Con questa formazione i ragazzi hanno partecipato agli ***European Cyber Games '05*** di ***Hannover***, dove hanno ottenuto uno dei migliori risultati di sempre: la vittoria contro gli ***x6***, migliore clan spagnolo e uno dei favoriti in Europa. Ancora una volta ***Luna*** dovette lasciar il gruppo e vi si aggiunse ***Nembo***. Questa è tuttora la formazione dei ***Play.it*** di ***Cs***, a cui si sono aggiunti gli spagnoli ***Nafai*** e ***Arrayate***... Per competizioni Italiane o ***WCG***, dove bisogna partecipare con una lineup nazionale, i ragazzi dichiarano di partecipare con la solita formazione italiana, mentre useranno i 2 spagnoli per ottenere migliori risultati in competizioni quali l'imminente ***ESWC***, dove è ammessa una lineup in parte mista. I ***Play.it*** non hanno mai perso un torneo in ***Italia*** e hanno avuto l'occasione di visitare diversi paesi: ***Parigi*** nel luglio '04 e nel '05, ***San Francisco*** nell'ottobre '04, ***Atene*** nel novembre '04, ***Xi'an*** nel giugno '05, il ***Belgio*** nel luglio '05 e ***Singapore*** novembre '05...

Un ringraziamento ai Play per l'articolo! Sito Internet: *www.teamplay.it*

PES LEAGUE

28 MAGGIO: AD ACQUAVIVA SI E' SVOLTA LA NUOVA TAPPA DEL GRANDE TORNEO DI CALCIO!

C'erano tutti i primi tre classificati della scorsa edizione del 24 febbraio: il vincitore ***FBI][S4ur0n***, ***D'Erricos*** e ***LW][Pavel***. Tutti fuori subito: il primo ai 16esimi, ***D'Erricos*** addirittura ai gironi, mentre ***Pavel*** non va oltre gli ottavi. L'***Inter*** di ***Sagiptar*** cominciava già a distinguersi tra i 70 partecipanti accorsi da tutta la Puglia e dalla Basilicata. C'era anche un rappresentante della Campania, il solito e sempre presente ***LW][TheOne***. Da segnalare l'esordio assoluto del clan di Acquaviva, capitanato dall'organizzatore del torneo ***ManuelB***, ***Pants of Onion***. Tra i clan presenti sono da citare, oltre ai ***Lanwarriors***, quello di ***La Ciurma del Cappello di Paglia***, prima partecipazione alla ***Pes League***, i ***Soliti Ignoti***, il ***PES Clan Taranto***, i ***Virtual*** e infine gli ***F.B.I.***. Il sole era ormai alto in cielo e il caldo era diventato quasi insopportabile quando ***ManuelB***, conclusi i gironi, cominciava a compilare il tabellone finale. Tempi rispettati alla grande grazie alle 20 postazioni e allo spazio messo a disposizione dal Locale. E' nel tabellone finale che comincia il vero show di ***Andrea "Sagiptar" Carletti***. Dopo aver partecipato a diversi tornei ***Pes League***, senza risultati particolarmente degni di nota, decide di scegliere la squadra nerazzurra. Gol impressionanti fanno da cornice ad una prestazione esaltante e ad ogni turno perfetta. Vince tutte le partite con 3 gol di scarto escluso il ritorno della finale, meritandosi gli applausi del pubblico. ***Adriano*** regala a lui e a tutti i presenti un sinistro da 37 metri lasciando ***Dida*** di sasso; ***Recoba*** si inventa una veronica smarcante in area e un destro all'incrocio imprendibile; e infine anche il nigeriano ***Oba Oba*** tira fuori dal cilindro un pallonetto dal limite dell'area grande. La finale è con ***Mirko "The Wall" Serafino***, capitano del clan ***La Ciurma del Cappello di Paglia***, che aveva battuto ai quarti ***Kiesa*** in maniera rocambolesca. ***Sagiptar*** ipoteca la vittoria già all'andata grazie a un 4-1 che non lascia repliche. ***The Wall*** ce la mette tutta e riesce a vincere 2-1 il ritorno, facendo comunque intendere quanto sia pericoloso. Insomma, ***Sagiptar*** sembra tornato ai vecchi livelli e se così fosse, in virtù della sua lunga esperienza, potrebbe seriamente rappresentare un papabile finalista del 24 giugno a Busnago e un valido ostacolo per tutti a Parigi. Ci siamo quasi ragazzi.

BOARD GAMES

>>> World of Warcraft - The Boardgame <<<

E' praticamente impossibile non aver mai sentito parlare di *World of Warcraft*, il bellissimo MMORPG della Blizzard che sta trionfando in mezzo mondo. E se vi dicessi che pc e connessione non sono fondamentali per giocare a questo fantastico titolo? Sembra proprio che il mondo dei videogiochi e quello dei boardgames comincino a mescolarsi sempre più, creando prodotti di sorprendente qualità. Con ***WOW: The Boardgame*** vi troverete a far parte di una delle due fazioni, l'orda e l'alleanza, guarda caso in continua lotta per la conquista del potere; lo scopo del gioco consiste nell'uccidere in 30 turni il grande mostro che terrorizza le terre di ***Azeroth***, oppure sbaragliare i propri avversari in una grande battaglia. Come nel videogame saremo impegnati in varie quest che permetteranno al nostro personaggio di aumentare il proprio livello e migliorare il proprio equipaggiamento. Due parole chiave per definire questo gioco potrebbero essere senza dubbio "cooperazione" e "strategia". E' bene pianificare le proprie mosse al fine di infastidire l'avversario e allo stesso tempo rinforzare la propria squadra. Ma arriviamo al fulcro della partita: il combattimento. Abbiamo a nostra disposizione 3 tipi di dadi: i dadi rossi che rappresentano il corpo a corpo, i dadi verdi che rappresentano l'armatura e i dadi blu che rappresentano la magia. Ogni personaggio ha un numero di dadi da tirare che viene definito dalle abilità, dai poteri e dall'equipaggiamento che possiede in quella fase. La scatola in sé presenta una grande quantità di materiale: più di 100 miniature e un'infinità di segnalini e carte, tutto di buonissima fattura. Tirando le somme (e i dadi) possiamo consigliare questo incredibile boardgame a tutti; e anche se può risultare piuttosto ostico alle prime partite, il gioco di squadra e la competizione offerta lo rendono una scelta obbligata.

>>>> A cura di Emaneule "Exodus" Bianchi <<<<

Call Of Cthulhu: Arkham Horror Board

D*agon*, *Nyarlathotep*, *Azathoth*... Se avete gia sentito questi nomi i casi sono due: o avete avuto un'infanzia difficile, oppure avete letto qualcosa di quel grande scrittore che è stato *Howard Phillips Lovecraft*, padre dell'ambientazione di questo GDR. Ogni giocatore di ruolo che si rispetti dovrebbe almeno aver sentito parlare di questo gioco, un titolo unico con buone dosi di orrore, mistero, esoterismo e fantascienza. I mostri creati da ***Lovecraft*** fanno spesso parte di razze aliene che vivevano sulla Terra e sono i veri protagonisti intorno ai quali si svolgono le vicende. Vestirete i panni di normali esseri umani, senza superpoteri o altre diavolerie; una scelta che cambierà decisamente il tipo di rapporto con il proprio ***PG*** e che renderà l'azione decisamente più realistica. Proprio per questa impotenza dei ***PG*** il livello di ansia durante fasi di gioco pericolose è sempre molto alto, dunque scordatevi spade ammazza-draghi acquistabili al supermercato, e palle di fuoco magiche. ***Cthulhu*** ruota intorno soprattutto all'investigazione, con sporadici richiami al combattimento; è preferibile però evitare queste particolari fasi se si vuole sopravvivere (quante speranze può avere un comune mortale di fronte alle ***Bestie Lunari***?), in questo gioco infatti i corridori sono i ***PG*** a minor rischio morte. Alla creazione della scheda vengono effettuati dei tiri di dado per stabilire le caratteristiche, dalle quali dipendono anche le altre proprietà dei ***PG***, quali ***Punti Vita***, ***Punti Abilità*** e ***Sanità Mentale***. In ***Call of Cthulhu*** siamo nel mondo di tutti i giorni, però qui c'è qualcosa di diverso nell'ombra... si vive in una "*beata isola di ignoranza*" e la natura umana dei personaggi si trova coinvolta nello storica lotta tra l'istinto di conservazione e l'impulso di conoscere l'ignoto. Andrete avanti nella ricerca, correndo il rischio di non riuscire a fermarvi una volta arrivati sull'orlo di quel baratro chiamato follia...

>>> A cura di Giorgio "Daigo" Rutigliano <<<

Nuovo incredibile modulo per Neverwinter Nights: si chiama Infinte Dungeons ed è un nuovo sistema di gioco che crea dungeon casuali, giocabili sia in singleplayer che in multiplayer.

Mentre leggete queste righe il Marketplace di Xbox Live avrà arricchito la sua cospicua collezione di old games con Street Fighter 2 Hyper Fighting... l'Hadoken è finalmente online!!!

MASS EFFECT

IL FUTURO E' SBARCATO SULLA TERRA...

Lo spazio infinito ha da sempre affascinato registi e scrittori di ogni luogo, accendendo le più straordinarie fantasie su forme di vita aliene, nuovi mondi e tecnologie inimmaginabili. ***BioWare*** ci avvisa: il cosmo non è un luogo sicuro! E lo fa presentandoci ***Mass Effect***, uno dei titoli che ha suscitato più stupore e ammirazione al recente ***E3 2006***. Il gioco, in esclusiva per ***Xbox 360***, è soltanto il primo di una annunciata trilogia che promette di lasciare un marcato segno nella storia dei videogiochi, abbinando il genere ***FPS*** a quello dell'***RPG***; un connubio che fino ad oggi è stato azzardato solo da pochi e con scarsi risultati. Impresa ardua dunque per ***BioWare***, ma non impossibile; l'appassionante trama narra la storia di tre protagonisti in viaggio per l'universo sconfinato con il compito di colonizzare svariati pianeti e di ottenere la rivalsa della razza umana nella galassia, che è ormai sotto lo stretto controllo di altre civiltà. In ognuno dei cento pianeti esplorabili (a cui si aggiungeranno le future espansioni...) ci saranno razze aliene disposte ad esservi amici oppure ostili: la cosa interessante è che il giocatore avrà piena libertà non soltanto di svolgere le numerose missioni previste, ma anche di decidere in che rapporti essere con le altre civiltà. La somiglianza di stile con ***Knights of the Old Republic*** e ***Jade Empire*** si fa sentire sia nelle fasi esplorative che in quelle di combattimento: i tre personaggi che guiderete potranno essere selezionati e controllati individualmente in modo strategico; sarà possibile dare ordine di copertura o di attacco agli alleati senza essere mai delusi dalla sofisticata ***IA*** di cui dispongono. La data di release non è ancora stata confermata... ma se volete conoscere altre curiosità date un'occhiata al seguente speciale di ***Vgenerations***...

▲ Tutti gli oggetti hanno uno stile grafico futuristico ed ultra-dettagliato, proprio come questo cavatappi termonucleare!

▲ Che c'è da stupirsi tanto? Anche i conigli cyborg vorranno svagarsi al bar, qualche volta!

▲ Ecco cosa sta dicendo: "Andiamo da quella parte, ho appena visto un negozio nuovo!"

BioWare

PUBLISHER: MICROSOFT
GENERE: FPS / RPG
GIOCATORI: N / A
USCITA: N / A

INFO

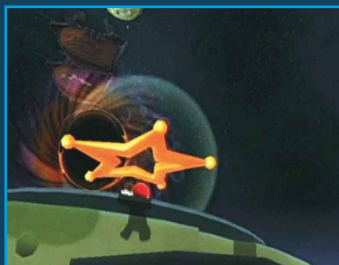
XBOX360

In collaborazione con www.vgenerations.it

Lo spazio infinito

Con il ***Downloadable Content*** previsto su ***Live***, la trilogia di ***Mass Effect*** promette di definire nuovi standard dei giochi di ruolo in *single player,* visto che espande l'universo degli ***RPG*** ad un livello mai visto prima. Avremo 6 veicoli d'azione, centinaia di *characters* e armi. Un altro concetto su cui ***Bioware*** punta è la ***Biotics***, termine che indica i ***Mod*** da installare nel corpo degli umani: impianti per migliorare e upgradare sia il ***Combat System*** che il ***Life System***; ***ME*** prende in prestito molto da ***Star Trek*** e ***Blade Runner***, da ***Alien*** e da ***Fable*** ma il tutto con una interattività senza precedenti. Due accenni veloci: la colonna sonora non è ancora stata decisa, in lizza per la sua composizione c'è ***Jeremy Soule***, mentre l'autore del sonoro della demo è ***Sam Hulick***. Oltre al supporto dell'***Unreal Engine 3.0***, vi sono un motore fisico e un sistema di ***Facial Animation*** eccellenti, che sfiorano il realismo: sono attori in carne ed ossa a prestare i movimenti per le animazioni. Il sistema di movimento facciale e ***Body Movement*** è addirittura gestito da un protocollo specifico per le animazioni degli occhi: qualcosa di stupefacente, che innalza il tutto a standard mai raggiunti prima.

Attenzione!!! VGENERATIONS mette a disposizione dei lettori di GAME le immagini inedite di MASS EFFECT! Basta visitare la pagina www.masseffect.it e clikkare sulla scritta IMMAGINI. >>> La password per accedere all'area privata è: GamePlayer

Super Mario GALAXY

Rimanere indifferenti al fascino dell'idraulico più famoso al mondo non è cosa facile, soprattutto se il baffuto eroe si appresta a fare un nuovo salto generazionale, approdando ai lidi della prossima e promettentissima console ***Nintendo***. Questa volta il geniale ***Shigeru Miyamoto*** ha pensato bene di passare dalle caldissime e assolate spiagge di ***Sunshine*** ad ambientazioni prevalentemente galattiche, dove ***Mario*** si ritroverà a correre e svolazzare attraverso una moltitudine di pianeti; ognuno di essi, almeno dalle prime demo visionate, possiede ambientazioni sempre diverse ma definite dal classico stile nintendiano. Le novità più succose sono però riposte nel gameplay che, grazie al nuovo pad-telecomando del ***Wii***, promette di creare sessioni di gioco coinvolgenti, immediate ma soprattutto dannatamente originali: controller alla mano, saremo chiamati ad effettuare numerose azioni non "convezionali" (riferendomi naturalmente al genere di gioco), tra cui colpire determinati oggetti usando il pad come mazza da baseball o come racchetta da tennis. Solita e immediata giocabilità, insomma, unita a situazioni sempre varie, a scenari mozzafiato e a una grafica con effetti speciali next-gen: un vero mix esplosivo per questo (probabile) nuovo capolavoro ***Nintendo***. ***Super Mario Galaxy*** è atteso con trepidazione in concomitanza con l'uscita del ***Wii***, prevista per il mese di Novembre... *Mamma mia!*

Nintendo

PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: PIATTAFORME
GIOCATORI: 1
USCITA: N / A

Wii

INFO

Ecco quella vecchia volpe di Fox che si prepara ad attaccare l'astronave madre: eh già, la mamma è sempre la mamma! ▼

StarFox DS

Il gioco che ha fatto impazzire l'America*: era questo lo slogan che accompagnava il celeberrimo Starfox per Super Nintendo nelle riviste *videoludiche* di alcuni anni fa.** Un titolo a dir poco rivoluzionario non solo per il fantomatico chip ***Super Fx che gestiva i poligoni ma soprattutto per il coraggio dimostrato da ***Nintendo*** nel proporre un videogioco in ***3D***, fin troppo futuristico per quegli anni. Il nostro caro protagonista volpino, lasciati i fasti riscontrati sul ***16 bit*** (ottenuti anche grazie allo staff europeo che ne curò lo sviluppo...) si è purtroppo imbattuto in versioni non proprio eccelse nelle successive incarnazioni, costringendo i programmatori ad effettuare un ulteriore sforzo per presentare al pubblico la versione ***DS*** nel miglior modo possibile e restituire finalmente il lustro che merita il gioco. Il titolo (recentemente battezzato ***Starfox Command***) è ancora in uno stato piuttosto "grezzo" ma con gioia ci accorgiamo che il gameplay ha una struttura studiata appositamente per il portatilone a doppio schermo, con tanto di interazione col ***Touch Screen*** (sarà possibile disegnare la rotta da seguire e impartire ordini ai compagni con il pennino) e comandi della nave piuttosto semplici e intuitivi; l'impatto grafico è da urlo, così come la fluidità dell'avventura (non abbiamo visto mancare un solo *frame* nelle animazioni) e i due monitor svolgono perfettamente il loro dovere. Dunque un'estate spaziale... ma purtroppo non per noi, visto che il prode ***Fox Mc Cloud*** atterrerà con la sua griffatissima astronave verso i negozi giapponesi il prossimo 3 agosto... speriamo soltanto che riparta presto per l'Europa!

Q-Games

PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: SPARATUTTO
GIOCATORI: 1 - 8
USCITA: 8 / 06

INFO

Come si dice, il lupo perde il pelo ma non il vizio... ma trattandosi di Snake sembra che abbia perso... l'occhio! ▼

Metal Gear Solid: PORTABLE OPS

L'*E3* di quest'anno ha mostrato una collezione di giochi molto interessanti; tra questi ha suscitato molta ammirazione la modalità multiplayer di *Metal Gear Solid: Portable Ops*, l'attesissimo gioco della ***Konami*** per il portatile ***Sony***, previsto negli ***USA*** verso dicembre. Un'ottima notizia soprattutto per i fan di ***Snake*** che, dopo aver perso la pazienza con i vari ***Acid***, troveranno un gioco interamente studiato per ***PSP*** con tanto di collegamento ***Wireless*** e ***Deathmatch*** accattivanti. ***Big Boss*** è proiettato nel 1970 e dovrà vedersela con dei pericolosi agenti dell'unità ***Fox***, armati e pronti a tutto pur di assassinare il nostro eroe, accusato di alto tradimento nei confronti della sua Associazione. L'impatto grafico, anche se il titolo è alle prime battute, appare molto curato e rimarrete stupiti guardando la meravigliosa tuta del protagonista; il controllo sembra essere pressoché perfetto, reso possibile dall'adattamento dei tasti e del pad alle molteplici opzioni che troverete sia nel gioco che nel menù. Geniale risulta il radar audiometrico: una specie di controllo del rumore che si produce spostandosi o manovrando un'arma: per questo, in alcune zone, bisognerà essere silenziosi e circospetti (caratteristica non certo nuova al buon vecchio ***Snake***). L'avventura si mostrerà ardua fin dalle prime battute (attenzione a non sciupare i proiettili) ma il nostre eroe appare più fiducioso nel prossimo, tanto che potrà reclutare alleati a cui impartire ordini o gestire in maniera diretta. Allo stato attuale ci siamo trovati di fronte ad un gran bel ritorno; e contando i mesi che mancano all'uscita, le migliorie da apportare saranno ancora moltissime... Considerando oltretutto che si tratta del mitico ***Metal Gear,*** non possiamo far altro che attendere fiduciosi... futuro, stiamo arrivando!

Kojima Prod.

PUBLISHER: KONAMI
GENERE: STEALTH
GIOCATORI: N / A
USCITA: N / A
INFO

VIRTUA TENNIS 3

▲ Ecco una scena in-game: grafica ultradettagliata e stadi ricreati in vero 3D, senza ricorrere a texture piatte per il pubblico. Ma saranno attivi anche i raccattapalle?

Un altro grande ritorno si intravede all'orizzonte del panorama videoludico: stiamo parlando del nuovo episodio di quella che per molti è la miglior serie di giochi "con la racchetta": *Virtua Tennis*. Prodotto da ***SEGA*** e giunto ora al suo terzo capitolo, è stato presentato all'***E3*** per ***Playstation 3*** e ***Xbox 360*** in una versione completa solamente al 20%, ma ha già impressionato pubblico e stampa per l'eccezionale qualità grafica e la giocabilità fedele alla serie: semplice per i principianti, una sfida per gli esperti. La demo visionata mostrava due tipi di campi, quello Londinese e Francese, rispettivamente composti da erba e da terra: abbiamo potuto apprezzare i cambiamenti nello svolgimento del gioco dovuti ai materiali differenti del campo grazie alla fisica davvero molto curata. All'altezza anche l'***IA***, che ci è sembrata già molto rifinita. Parlando di grafica, i tennisti hanno mostrato un dettaglio poligonale semplicemente incredibile, pari al fotorealismo: questo è quanto ci aspettiamo da questa generazione di console! Le animazioni sono di altissimo livello: ogni movenza dei tennisti è ovviamente catturata tramite ***Motion Capture*** e applicata al motore fisico: pertanto il tipo di campo di gioco influenza non solo la pallina, ma anche i movimenti dei tennisti. Meno convincenti gli spettatori degli stadi, momentaneamente rappresentati in maniera bidimensionale, ed alcune persone di contorno al campo, che risultano forse troppo poco curate. Ma cosa volere di più da una versione così prematura? ***Virtua Tennis 3*** promette molto, anche vista la qualità e profondità dei precedenti episodi... sono certo che in un futuro molto prossimo ne sentiremo parlare fino alla nausea... *Match Point*!

SEGA

PUBLISHER: SEGA
GENERE: SPORT
GIOCATORI: 1 - 4
USCITA: 3 / 07

Dark Messiah of MIGHT & MAGIC

Ormai gli incroci tra i vari generi di giochi sono molto più frequenti di quanto non avvenisse negli anni passati e *Dark Messiah of Might & Magic* appartiene proprio ad uno di questi: ***RPG*** ed ***FPS***, un connubio piuttosto intrigante viste le grandi differenze tra i due... Inoltre si tratta della nuova veste di una saga nota ai veterani del ***PC***, quindi il titolo merita molta attenzione! Il gioco si presenterà in prima persona, per immergerci maggiormente al centro dell'azione. A differenza di altri ***RPG***, come i recenti ***Oblivion*** e ***Arx Fatalis***, ***Dark Messiah*** sarà molto più incentrato sull'azione, con un metodo di sviluppo delle abilità *"ad albero"* in perfetto stile ***Diablo 2***. Il motore grafico sembra molto ben implementato e il sistema di combattimento risulta valido e vario (non mancherà la possibilità di lanciare le nostre amate palle di fuoco e frecce di ghiaccio), permettendoci di gestire al meglio le armi a seconda delle situazioni, con l'aggiunta di uno scudo per la difesa e attacchi potenziati. Le armi lunghe, come le *staff*, danneggeranno meno il nemico ma in compenso avranno maggiori possibilità di colpirlo. Presente anche un sistema *stealth* ancora da valutare, sicuramente ottimo vista la splendida gestione delle illuminazioni. Sullo stile di ***Elder Scrolls***, il nostro personaggio si evolverà e migliorerà in base alle nostre azioni mentre il titolo, a quanto detto dagli ***Arkane Studios***, avrà una longevità degna di un gioco di ruolo di stampo occidentale. Lo sviluppo di ***Dark Messiah of Might & Magic*** prosegue egregiamente: visti gli incredibili filmati e le immagini, sembra proprio deciso a continuare su queste strada...

Arkane Studios

PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: FPS / RPG
GIOCATORI: 1
USCITA: 9 / 06
INFO

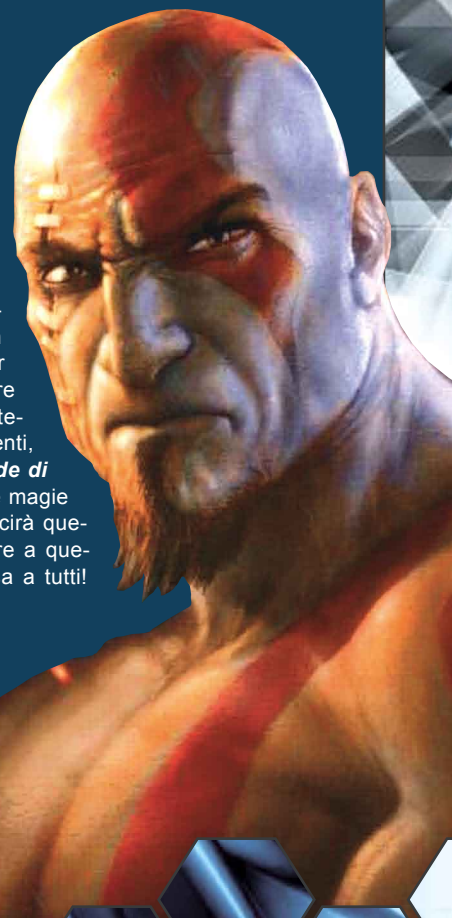
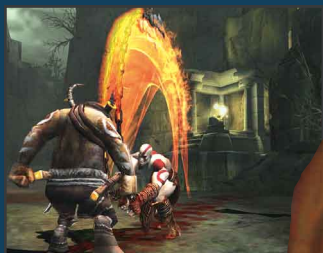
PC CD ROM

GOD of WAR 2

SCE Studios

PUBLISHER: SONY
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
USCITA: 2 / 07
INFO

PS2

L'annuncio è scontato: come può un titolo di elevato splendore tecnico, divenuto in poche settimane un cult dei giochi d'azione / avventura e definito addirittura come il migliore del genere, non prevedere un secondo atto? Parliamo ovviamente di ***God of War***. Nato da un'idea di ***David Jaffe*** e prodotto da ***Sony Studios*** di ***Santa Monica***, il gioco ha riscosso in tempi record un notevolissimo successo, dopo che lo scorso anno è apparso improvvisamente (e in esclusiva) su ***Playstation 2***. E adesso c'è un nuovo obiettivo: ripetere se non surclassare questo trionfo con il nuovo ***God of War 2: Divine Retribution*** che, udite udite, sarà ancora in esclusiva per ***PS2*** e non per la console ***Sony*** di prossima generazione, come tutti si aspettavano. Poco male comunque: a giudicare dalle immagini sembra proprio che il vecchio motore grafico, seppur a livelli inimmaginabili, sia stato ulteriormente potenziato. Non solo: al recente ***E3***, una lunga demo ha offerto un degno spettacolo ai presenti, mostrando l'ottimo potenziale del titolo: un gameplay reso ancor più godibile e articolato (le nuove "***Spade di Athena***" faranno oscillare il nostro ***Kratos*** al di sopra di burroni e sporgenze), una diversa gestione delle magie e tanta azione cinematografica. ***God of War*** è nato nell'Olimpo... riuscirà questo sequel a essere ancora degno di tale onore? Per poter rispondere a questa domanda vi diamo appuntamento a Febbraio 2007... buona attesa a tutti!

NINTENDO DS

PC
CD ROM

CONSOLLE _ VIDEOGAMES _ ACCESSORI

Tutte le novità in anteprima da tutto il mondo

Importazione USA, JAP, EURO

NOVITA' DEL MESE

- Disponibile Nintendo DS e LITE
- Xbox 360 a 290 euro!!
- Ipod nano a 2 giga a partire da 199 euro!!
- Accessori e borse per consolle -ipod e psp!!
- Tutte le consolle sempre disponibili!!

tutti i giochi per xbox a 30 euro 1.000 pezzi disponibili!!

- **Permutiamo giochi usati**

- **Tutto sempre disponibile**

VIRTUAL DREAM

Via Regina Margherita, 193
(M POLICLINICO)
info 068412097

PLAYER ONE

Via Lago Tana, 10b
(Ang. Viale Libia)
info 0686212382

Mondiali Fifa '06 - Pag. 16

Fifa Mondiale non significa che siete i più fifoni della Terra ma che vi apprestate a partecipare all'evento calcistico del Pianeta! Scegliete la vostra nazionale preferita e sfidate le altre per conquistare l'ambita Coppa del Nonno... ehm, del Mondo!

Ed ecco a voi il gioco del mese:

Questa volta i cacciatori di EXP dovranno affrontare un nuovo nemico: l'asfalto!

Urban Chaos - Pag. 20

Squadra anti-sommossa in azione! Quando il crimine e il terrorismo diventano padroni della città non resta che giocare l'ultima carta: un gruppo super addestrato pronto a risolvere ogni problema! E non si tratta dei *Power Rangers*...

Driver PL - Pag. 24

Quando siete al volante guardate tutto tranne la strada? Vi fermate con il verde? Non sapete che cosa è un freno? I casi sono due: o avete bisogno di un buon corso di scuola guida o siete pronti per il nuovissimo titolo firmato *Reflections*!

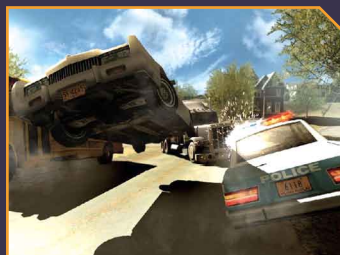
Sommario

Le novità di questo numero! >>

RECENSIONI

FLASH REVIEW

HAND GAMING

RUBRICHE

Mentre Oblivion resta inchiodato alla prima posizione, seguito a ruota, anzi a morphosfera, da Metroid, si avvicina timidamente Guild Wars Factions, che scavalca impunemente sette posizioni e conquista una dignitosa medaglia di bronzo: felicitazioni a tutti gli amanti di coop, quest e traffici di armi verdi. Ma i MMORPG questo mese sono ben tre! Oltre a Final Fantasy XI, che avete conosciuto la volta scorsa, l'estate ci porta il simpatico Auto Assault, in cui potrete creare il vostro persaggio, comprare una macchina e distruggerla insieme a una miriade di amici sparsi online. Dove andremo a finire? Probabilmente all'ottava posizione, visto che arriva la new entry Urban Chaos. E ora tutti al mare!

Top Ten - La classifica del Mese

#	Gioco	#	Gioco
1	Oblivion Bethesda - Xbox 360	6	*Metal Gear 3 Sub* Konami - PS2
2	Metroid Prime Hunters Nintendo - DS	7	Tomb Raider Legend Eidos - Xbox 360
3	Guild Wars Factions ArenaNet - PC	8	Urban Chaos: SA Rocksteady - PS2
4	Auto Assault NetDevil - PC	9	Shadow of the Col. SCEI - PS2
5	Final Fantasy XI Square Enix - Xbox	10	PES 5 Konami - Xbox

Ecco i migliori giochi di Giugno 2006!

MONDIALI FIFA 2006

E' ORA DI VINCERE LA COPPA DEL MONDO!

Come tradizione vuole, ogni quattro anni lo spettacolo del calcio apre al pubblico la vetrina più grande e prestigiosa del mondo: il campionato internazionale. L'evento è di quelli importanti e richiama a sé un'infinità di interessi economici; dunque ogni occasione è buona per sfruttare l'evento e così l'industria del calcio strizza l'occhiolino a diversi generi commerciali, arrivando sino al prodotto videoludico e suggerendo (ovviamente sull'onda dell'entusiasmo popolare) di sfornare titoli che in copertina ne riportino il logo e l'evento. Maestra di queste semplici quanto lineari azioni commerciali è la tanto amata ***EA Sports***, leader nel settore, che, forte del suo storico marchio associato a quello dei ***Mondiali*** (ma anche ***Europei***, ***Olimpiadi***, ecc.), propone titoli non sempre all'altezza delle aspettative, nonostante la sicurezza di ottenere un grande successo di vendite. E brava ***EA***, d'altronde il discorso fila liscio come l'olio... ma se questa volta gli sviluppatori dell'enorme azienda americana fossero riusciti a regalarci un titolo degno di tale nome e non fermarsi ad un semplice restyling grafico del titolo precedente? Bhè, tutto il discorso appena fatto andrebbe a farsi friggere, ma non è del tutto così o almeno lo è ma in parte...

TANTE OPZIONI PER QUESTO MONDIALE...

Bisogna ammettere che, rispetto al precedente *Road To World Cup*, questo *Fifa 2006* mette in mostra diversi miglioramenti, chiarendo da una parte che l'impegno dei programmatori non è certamente mancato, dall'altra che l'accostamento alla perfezione simulativa di ***Pro Evolution Soccer*** è ancora piuttosto lontana e più tardi vedremo il perché. ***Mondiali Fifa 2006*** propone un numero vastissimo di nazionali, tutte corredate da nomi e sponsor aggiornati ovviamente a quest'ultimo mondiale, offrendo l'occasione (se si vuole) di partire sin dai gironi di qualificazione, nella medesima situazione in cui oggi il torneo internazionale avrà inizio; quindi l'***Italia*** nel girone con gli ***USA***, ***Repubblica Ceca*** e ***Ghana***. Oltre alla classica modalità torneo avremo la possibilità di giocare un'amichevole, disputare sfide dal dischetto, cimentarsi in partite già in corso d'opera (magari iniziando con l'*handicap* per rendere la sfida più difficile e avvincente) nel tentativo di ribaltare il risultato e, ciliegina sulla torta, l'immancabile modalità online...

Caratteristiche: supporta 720p, Dolby Digital 5.1, Memory Card

IL NUOVO GAMEPLAY: GOAL O CONTROPIEDE?

Ma come si comporta il titolo *EA* in mezzo al campo? Diciamo subito che le note dolenti arrivano proprio dal punto di vista della giocabilità; è vero, dei miglioramenti ci sono stati: ora infatti le tattiche pensate fuori dal campo rispondono con più sollecitazione alle nostre esigenze durante il corso della partita, segnare all'avversario risulterà più ostico costringendoci ad elaborare azioni più articolate; ma ancora non ci siamo... saranno quei piccoli dettagli come la fisica del pallone non adeguata o le animazioni ancora un tantino legnose a far sfumare la possibilità di raggiungere il livello qualitativo espresso dal rivale ***PES***. Tecnicamente ***Mondiali Fifa 2006*** esprime quanto di meglio ci si possa attendere da un titolo calcistico di *next-gen*, con stadi dettagliati e imponenti, spalti finalmente vivi e non riempiti da semplici sagome esultanti, effetti speciali coreografici e d'eccellente fattura; infine, completano l'ottimo quadretto visivo i numerosi atleti realmente esistenti, ricreati con dovizia di particolari e con un numero ragguardevole di poligoni: caratteristica questa che farà la gioia degli innumerevoli fan di questo o quel giocatore...

TRIPLICE FISCHIO FINALE

Come da tradizione, EA Sports propone una colonna sonora (con le hits del momento) di prim'ordine e un ottimo commento tecnico del match, affidato ai nuovi ***Caressa*** e ***Bergomi*** che sostituiscono i bravissimi ***Bruno Longhi*** e ***Aldo Serena***. Tutto sommato l'ultima fatica dei ragazzi ***EA Sports*** regala all'appassionato sportivo un titolo che in termini di giocabilità si migliora costantemente (purtroppo non raggiungendo ancora lo standard del gioco ***Konami***) e che con l'ottima modalità online riuscirà a divertirvi per lungo tempo. Concludendo, vista anche la penuria di titoli calcistici presenti oggi nel catalogo ***Xbox 360***, questo ***Mondiali Fifa 2006*** può essere preso in considerazione, soprattutto se siete amanti di un calcio non troppo simulativo e meno ragionato. Ah dimenticavo... *Forza Azzurri!*

EA Canada

PUBLISHER: EA
GENERE: SPORT
GIOCATORI: 1 - 4
ONLINE: SI

INFO

>>> Simone "Cloud" Giorgi

GRAFICA Stadi e atleti realizzati davvero ottimamente	88
SONORO Colonna sonora azzeccata ed effetti ben ricreati	89
GIOCABILITA' EA è sulla strada giusta per raggiungere PES	80
LONGEVITA' Grazie all'online vi durerà a lungo	83

+ Modalità online
+ Grafica notevole

- Poco longevo in single-player
- Giocabilità ancora da affinare

>>> GLOBALE 81
EA vi porta in Germania!

AUTO ASSAULT

IL PRIMO MMORPG A 4 RUOTE!

NetDevil

PUBLISHER: NCSoft
GENERE: MMO / GUIDA
GIOCATORI: 1 - ?
ONLINE: SI

INFO

PC CD ROM

E' innegabile: i cosiddetti giochi massivi online stanno prendendo piede non solo tra gli hardcore gamers ma anche tra gli utenti occasionali. ***NCSoft***, famosa grazie a ***Guild Wars***, ci riprova con un gioco ambientato in un grigio futuro, distrutto dalle guerre tra razze mutanti sempre in conflitto e abitato da pochi sopravvissuti. Ovviamente starà al giocatore scegliere la fazione di appartenenza, scegliendo tra ***Umani***, ***Mutanti*** e ***Biomeks***. Le differenze a livello di gameplay sono esigue: si tratta di piccoli bonus specifici per classe, che non variano sufficientemente l'esperienza di gioco e la varietà complessiva. Durante le vostre scorribande, da soli o in gruppo, vi troverete a distruggere tutto ciò che vi capita a tiro a bordo del vostro mezzo, coinvolti in *quest* in cui dovrete eliminare un determinato numero di nemici, collezionare oggetti lasciati dagli avversari sconfitti, viaggiare per il mondo passando attraverso checkpoint o effettuare consegne nel paese. Niente di speciale, ma viste le ricompense in punti esperienza e oggetti è sicuramente più conveniente che girare a vuoto. Soddisfacente la modalità di combattimento, almeno per la media del genere: è importante restare in continuo movimento e considerare la posizione del mezzo per utilizzare le proprie armi, generalmente artiglieria frontale e la torretta posteriore. L'idea di dover creare oggetti e distruggerne altri per ottenere le materie prime riveste un ruolo molto importante nel gioco, ma la realizzazione discutibile rende il procedimento un po' tedioso. Nonostante la presenza di problemi tecnici, il titolo si difende bene: i modelli sono curati così come gli effetti grafici, la musica è godibile e il sonoro convincente, peccato solo per la scarsità di voci campionate. ***Auto Assault*** è un buon titolo, non esente da difetti ma carismatico, penalizzato molto dal canone mensile: vale la pena sborsare quasi 15 euro al mese, per un gioco massivo così scarsamente popolato? Dipende: se siete appassionati del genere e volete un gioco originale, il titolo ***NCSoft*** fa per voi. Per gli altri…c'è sempre ***Guild Wars***!

Claudio "Tor Landeel" Fortuna

GRAFICA	Ben fatta ma a volte è poco varia	84
SONORO	Buoni effetti e musiche, purtroppo a volte c'è silenzio	78
GIOCABILITA'	Originale e innovativo, peccato per la ripetitività!	82
LONGEVITA'	Divertente ma non abbastanza profondo	76

+ Un degno modello di combattimento
+ Le ambientazioni sono evocative

- Problemi tecnici da risolvere
- Canone mensile
- Poco popolato

>>> GLOBALE 80
Carrozzeria da expaggio!

Requisiti: Win 2000 / XP - CPU 1.6 GHZ - RAM 512 - HD 6.0 GB

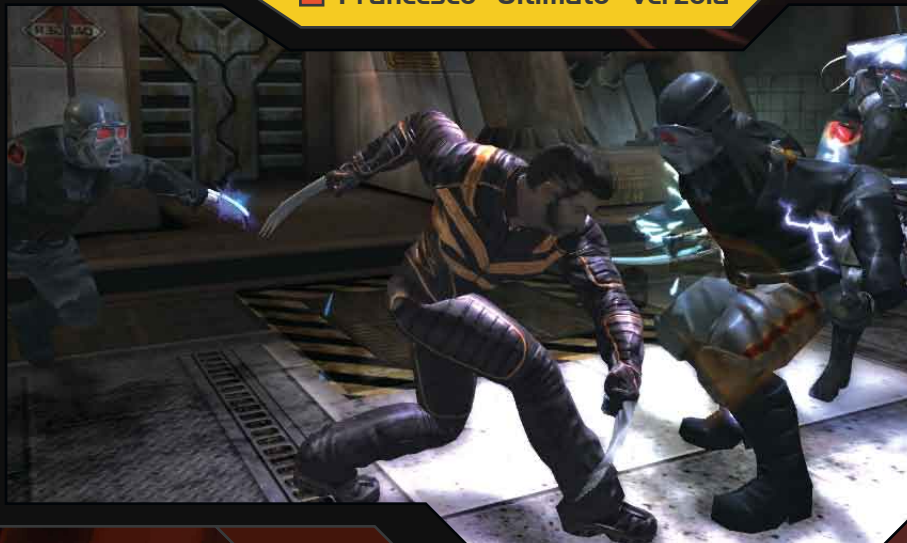
▲ Hey Nightcrawler, in redazione ti fanno tutti i complimenti per i piedi... che belli!

▲ Ecco una bella cometa di ghiaccio che ci porta ovunque. Sarebbe utile, certo, ma poi come fare per il parcheggio?

X-MEN IL GIOCO UFFICIALE

RISCALDATE I VOSTRI SUPER POTERI...

Detentrice di una licenza molto importante, *Activision* ci immerge di nuovo nelle avventure dei mutanti più famosi del mondo ispirandosi stavolta al film *X-Men*: *Conflitto Finale*, da poco uscito nelle sale cinematografiche. L'ultima fatica della software house americana risponde al nome di ***X-Men: Il Gioco Ufficiale***, *action game* in terza persona con elementi ***RPG*** che ricalca l'inconfondibile stile dei carismatici ***Uomini-X***. Purtroppo non serve una particolare evoluzione genetica per accorgersi che il titolo soffre di alcuni difetti che ne indeboliscono la godibilità: i tre diversi livelli di difficoltà (principiante, eroe e supereroe) non sono sufficienti a insabbiare un'intelligenza artificiale che fa un po' acqua da tutte le parti; e neanche a dire di potersi consolare con una mente umana: ***Activision*** ha concentrato l'azione di gioco esclusivamente sul *single player*, senza alcuna modalità *multi*, nè in ***Live***, né offline (avranno litigato con gli amici?). Nella modalità campagna dovrete sfidare ben 30 livelli gremiti di soldati futuristici e boss, ognuno con differenti obiettivi, ricalcando la trama del film e utilizzando uno dei tre personaggi giocabili: ***Wolverine***, l'***Uomo Ghiaccio*** e ***NightCrawler***. Ognuno di essi potrà sfoggiare combo e tecniche di combattimento proprie: ***Wolverine*** mantiene la sua fama di "omaccione" devastando selvaggiamente interi eserciti con gli affondi e i fendenti dei suoi artigli, l'***Uomo Ghiaccio*** si diverte lanciando letali proiettili di neve (è l'unico in grado di effettuare attacchi a distanza) mentre ***NightCrawler*** preferisce teletrasportarsi alle spalle del nemico o al di là di un fastidioso ostacolo. L'azione di gioco è sempre frenetica ma pecca di profondità; un difetto forse colmato dal fatto che, eliminando i cattivoni di turno, si acquisiscono i classici punti esperienza necessari a incrementare le skill; un sistema che non è esente dal "*già visto*" ma che risulta comunque apprezzabile. Tecnicamente ***X-Men: Il Gioco Ufficiale*** non sfrutta di certo le potenzialità della ***360***: ci si aspettava molto di più da grafica e sonoro, che meritano comunque una sufficienza (nota positiva per le animazioni). In definitiva questo *Tie-in* (cioè un gioco ispirato ad un film) è un titolo che, senza grandi pretese e ambizioni, riuscirà ad appassionare solo i fan della serie… ma non vogliamo trarre conclusioni affrettate: provatelo e giudicate voi stessi.

Francesco "Ultimato" Verzola

Z-Axis

INFO
PUBLISHER: Activision
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
XBOX360

Caratteristiche: supporta 480p, 720p, 1080i, Dolby Digital 5.1

GRAFICA	Poco definita ma quantità di poligoni decente	68
SONORO	Brani incomprensibili, si salvano gli effetti sonori	63
GIOCABILITA'	Per i più esigenti può risultare ripetitiva e frustrante	60
LONGEVITA'	Storia abbastanza capiente e una sufficiente dose di extra	67

+ E' X-Men!
+ Extra sbloccabili
+ Buone animazioni

- Assenza di Check Points
- IA non completa
- Niente multiplayer

>>> GLOBALE 66
Aah, i mutanti d'oggi...

SITO UFFICIALE >>> www.urbanchaosgame.com / DISPONIBILE ANCHE PER >>> Xbox

PS2

Squadra Antisommossa
URBAN CHAOS

LA CITTA' IDEALE DI SICURO NON E' QUESTA!

Ammetto di essere un vero appassionato di *FPS* (*First Person Shooter*) e di averne giocati una quantità davvero elevata; d'altronde la qualità di questi prodotti, viste le sempre più alte capacità tecniche delle console e dei PC, si è dimostrata assolutamente sopraffina e dal punto di vista visivo generalmente appagante (vedi ***Halo 2***, ***Doom 3***, ***Riddick***, ***F.E.A.R.*** ecc.). La console ***Sony*** ha generalmente lamentato la mancanza di un titolo che potesse rappresentare degnamente il succitato genere, vuoi per le limitate capacità tecniche, vuoi per la comodità non eccelsa (visto lo stampo di questi giochi) del pad ***PS2***. Come rimediare ad una mancanza simile? Semplice, dando vita a giochi come ***Black*** o il qui presente ***Urban Chaos: Squadra Antisommossa***; titoli tecnicamente non indifferenti, dotati di un gameplay che non lascia spazio a troppi ragionamenti e di una migliore gestione del ***Dual Shock***. Dunque, eccoci catapultati nel bel mezzo di una rivolta cittadina, a capo dell'unità speciale ***T-Zero,*** scelta per far fronte alle minacce dei rivoltosi e riportare la serenità. Tralasciamo la storia, assolutamente trascurabile, e passiamo al gameplay: la prima (nonché ultima) novità che i ragazzi della ***Rocksteady Studios*** hanno implementato è la presenza di uno scudo antisommossa; utilizzabile con la semplice pressione del tasto ***L1***, quest'ultimo vi sarà utile sia come arma di difesa che come strumento d'offesa, se opportunamente indirizzato contro i teppisti intenti a farci la pelle. Per il resto troviamo le classiche impostazioni: croce direzionale utilizzata per impartire ordini alle truppe, stick analogici sfruttati per i movimenti direzionali e panoramici, ***R1*** per il fuoco e così via. Tecnicamente ***Urban Chaos: Squadra Antisommossa*** presenta una veste grafica curata e tutto sommato dettagliata, con scenari vasti e ben strutturati. La longevità del titolo è assicurata grazie alla rigiocabilità delle missioni, dove sbloccare obiettivi secondari e bonus aggiuntivi. Presente anche la modalità online, che ci offre la possibilità di rischiare la fedina penale arruolandosi tra i ribelli. Colonna sonora ed effetti risultano ben curati, donando alle situazioni di gioco un discreto spessore. Certo, si poteva fare di più sul lato tecnico ma sarà per un'altra volta: magari quando la PS3 saprà assicurare il degno supporto a titoli di questo stampo.

Leonardo "Mikore" D'Ottavi <<

Rocksteady

PUBLISHER: EIDOS INT.
GENERE: FPS
GIOCATORI: 1 - 2
ONLINE: SI

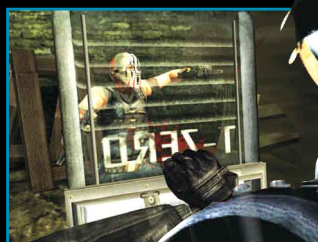
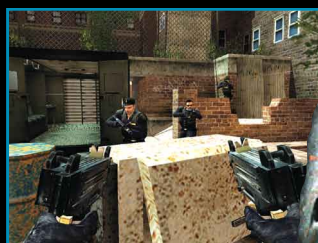
INFO

GRAFICA Scenari ampi e abbastanza curati	82
SONORO Generalmente buono però discreti gli effetti	83
GIOCABILITA' Qualche problema con il Dual Shock ma niente di irreparabile	81
LONGEVITA' Buono il fattore di rigiocabilità: è presente anche l'online	87

+ Multi online
+ Divertente!
+ Buona l'idea dello scudo

- Tecnicamente non convince appieno
- Non eccelle in nessun comparto

>>> GLOBALE *Sommossa spacca-ossa!* **82**

Caratteristiche: supporta Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

◄ Quelli che vedete qui accanto non sono personaggi controllati dal PC: si tratta di utenti che giocano a Factions, espansione di Guild Wars. Il titolo è un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), sigla che indica quel genere di RPG dove ciascun personaggio è controllato da una persona reale. Attualmente si calcola che gli "abitanti" del gioco siano ben oltre il milione!

GUILD WARS FACTIONS

IL RIVALE DI WORLD OF WARCRAFT?

E' ormai più di un anno che, mentre la vita nel mondo reale scorre ordinariamente, in un mondo virtuale chiamato *Tyria* migliaia di gilde e milioni di giocatori si danno battaglia online per la conquista di fama e potere. ***Guild Wars***, l'innovativo ***RPG*** online divenuto celebre per le qualità tecniche e l'assenza del canone mensile, è finalmente giunto ad un nuovo episodio denominato ***Factions***; non si tratta di un seguito o di una comune espansione, bensì di un titolo con vita propria che interagisce direttamente con ***GW*** ma che non necessita di quest'ultimo per essere giocato. ***ArenaNet***, fin dai primi sviluppi del titolo, aveva annunciato il progetto di arricchire anno dopo anno il suo titolo con aggiunte e migliorie di ogni genere. Ed ecco che a sud di ***Tyria*** ha inizio la storia di ***Cantha***, una nuova terra stracolma di avamposti e città, logorata dalle continue battaglie di due fazioni nemiche: i ***Kurzick*** e i ***Luxon***. Grazie ad un semplice ma efficace sistema di alleanze, ogni gilda potrà collaborare con le altre schierandosi con una o l'altra fazione. ***Factions*** offre la possibilità di impossessarsi di città e avamposti ***Chantiani***, con il vantaggio di monopolizzare gli *Npc* mercanti (i quali scambieranno merci solo con i membri della loro fazione) e accedere addirittura a missioni cooperative riservate esclusivamente alla gilda conquistatrice. Ma la cosa non è così semplice: per espandere i propri confini, ogni membro di gilda dovrà depositare punti ***Kurzik*** o ***Luxon*** a favore della propria alleanza, guadagnati completando *quest* oppure vincendo nel divertentissimo *12 vs 12*. Questa nuova modalità ***Player vs Player*** darà inizio a caotici scontri tra le due fazioni in una mappa ad obiettivi strategici, paragonabile alla modalità *Energia* di ***Unreal Tournament 2004***. Queste sono solo una minima parte delle aggiunte apportate: potremmo spendere ore e ore a parlare delle nuove armi, delle due classi implementate (Assassino e Ritualista), delle nuove missioni, delle centinaia di skills introdotte… e non sarebbe neanche tutto, perché ricordiamoci che il titolo, essendo online, è in continua espansione. Se siete stanchi di RPG basati su lunghi ed estenuanti combattimenti solo per raggiungere il *Level-up*, allora ***Guild Wars*** è una scelta… mentre ***Factions*** è una necessità!

Valerio "ZatamuS" Fusco

ArenaNet
PUBLISHER: NCSoft
GENERE: RPG ONLINE
GIOCATORI: 1 - ?
ONLINE: SI
INFO
PC CD ROM

GRAFICA Non propone nulla di nuovo ma è comunque curatissima	87
SONORO I brani di Jeremy Soule sono orecchiabili e d'atmosfera	86
GIOCABILITA' Le nuove aggiunte la rendono più varia e coinvolgente	92
LONGEVITA' Tante cose da fare: tenetevi liberi nei prossimi… "x" mesi!	93

+ Molto più di una espansione
+ Le nuove classi sono equilibrate

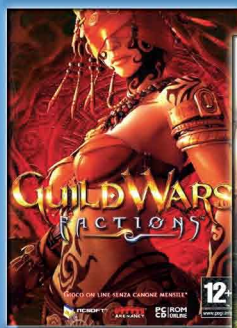
- Chi ama i classici mmorpg potrebbe non apprezzarlo

>>> GLOBALE 91
Una fazione tira l'altra…

Requisiti: Win 2000 / XP - CPU 1 GHZ - RAM 512 - HD 3.0 GB

SVING srl COMPUTERS E VIDEOGIOCHI WWW.SVING.IT

PAGAMENTI CARTA DI CREDITO
FINANZIAMENTI A TASSI AGEVOLATI

VIA PUBLIO VALERIO 90/92
TEL/FAX 0697601019
MARTEDI/SABATO 09:30/13:00 16:00/20:00
LUNEDI 16:00/20:00
METRO A GIULIO AGRICOLA

VIA APPIA NUOVA 541/E
TEL 0678851891 FAX 0645423794
MARTEDI/SABATO 09:30/13:00 16:00/20:00
LUNEDI 16:00/20:00
METRO A COLLI ALBANI

P.ZZA PONTELUNGO 3
TEL/FAX 06-70307231
MARTEDI/SABATO 09:30/13:00 16:00/20:00
LUNEDI 16:00/20:00
METRO A PONTELUNGO

VIA DELLA LUCCHINA 96
TEL/FAX 06-30819591
ORARIO CONTINUATO 10:00/20:00
DOMENICA APERTO
C.COMM. LE GULLIVER NEGOZIO N°28

CIRC.NE OSTIENSE 190
TEL 0645470565
MARTEDI/SABATO 09:30/13:00 16:00/20:00
LUNEDI 16:00/20:00
METRO B GARBATELLA

M/B CPU AMD

ASUS K8U-X SOCK.754	33,99
ASUS K8V-X SE SOCK.754	41,99
ASUS K8N SOCK. 754	47,99
ASUS A8V-E SOCK. 939	47,99
ASUS A8S-X SOCK. 939	48,99
ASUS A8V-E SE	57,99
ASUS A8N-VM SOCK. 939	63,99
ASUS A8N SLI SOCK. 939	98,99
ASUS A8N SLI DELUXE SOCK. 939	119,99
ASROCK K8 NF4G SATA 2	41,99
ASROCK 939A8X-M 939	36,99
ASROCK 939 DUAL SATA 2	46,99
ASROCK 939NF4G 939 PCX VGA INT.	49,99
GIGABYTE K8 GA-K8NS	49,99
GIGABYTE K8 GA-K8NSC 939 AGP	51,99
GIGABYTE K8NF-9 939 PCX DDR	63,99
GIGABYTE K8N PRO SLI 939	83,99
ECS K8M800 M2 SOCK. 754	43,99

M/B CPU INTEL

ASUS P5GD1 PRO PCX DDR400	74,99
ASUS P5GD2-X	74,99
ASUS P5LD2 PCX DDR 2	89,99
ASUS P5LD2 DELUXE PCX DDR 2	114,99
ASROCK 775V88 +	36,99
ASROCK 775I65 GV	37,99
ASROCK 775I65 PE	40,99
ASROCK P4I65G SOCK. 478 VGA INTG	30,99

CPU AMD

AMD SEMPRON 2600 SOCK. 754 BOX	50,99
AMD SEMPRON 2800 SOCK. 754 BOX	59,99
AMD SEMPRON 3000 SOCK. 754 BOX	63,99
AMD SEMPRON 3100 SOCK. 754 BOX	67,99
AMD SEMPRON 3300 SOCK. 754 BOX	74,99
AMD SEMPRON 3400 SOCK. 754 BOX	77,99
AMD ATHLON 3000 64BIT SOCK.939 BOX	87,99
AMD ATHLON 3200 64 BIT SOCK.939 BOX	110,99
AMD ATHLON 3500 64 BIT SOCK.939 BOX	151,99
AMD ATHLON 3800 X2 64 BIT 939 BOX	241,99

CPU INTEL

CELERON 326 2,53 GHZ 256 KB BOX	37,99
CELERON 331 2,67 GHZ 256 KB BOX	40,99
CELERON 336 2,80 GHZ 256 KB BOX	44,99
CELERON 346 3,06 GHZ 256 KB BOX	50,99
CELERON 351 3,20 GHZ 256 KB BOX	59,99
CELERON 355 3,33 GHZ 256 KB BOX	66,99
P4 630 3,00 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	141,99
P4 640 3,20 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	159,99
P4 650 3,40 GHZ 800 MHZ BOX 2MB	212,99
P4 DUAL 930 3,0 GHZ 800 MHZ BOX 4MB	164,99
P4 DUAL 950 3,4 GHZ 800 MHZ BOX 4MB	281,99

MEMORIE

DIMM 128 MB PC133 V-DATA	14,99
DIMM 512 MB PC133 V-DATA	51,99
DIMM 128 MB PC133 OEM	7,99
DIMM 256 MB PC133 OEM	19,99
DIMM 512 MB PC133 OEM	34,99
DDR 256 MB PC 400 OEM	13,99
DDR 256 MB PC 400 V-DATA	17,99
DDR 512 MB PC 400	32,99
DDR 1.0 GB PC 400 V-DATA	66,99
DDR II 512 533 A-DATA	29,99
DDR II 1.0 GB 533 V-DATA	58,99
DDR KINGSTON 256 MB 400 MHZ	17,99
DDR KINGSTON 512 MB 400 MHZ	32,99
DDR KINGSTON 1.0 GB 400 MHZ	67,99
DDR II KINGSTON 512 MB 533	43,99
DDR II KINGSTON 1.0 GB 533	83,99

HD NOTEBOOK 2,5"

40 GB SAMSUNG / SEAGATE 5400 RPM 8 MB	45,99
60 GB TOSHIBA 5400 RPM 8 MB	57,99
80 GB SAMSUNG / TOSHIBA 5400 RPM 8 MB	63,99
100 GB SAMSUNG 5400 RPM 8 MB	88,99
120 GB SAMSUNG 5400 RPM 8 MB	99,99

MEMORIE NOTEBOOK

SODIMM 256 MB 133 TWINMOS	31,99
SODIMM 512 MB 133 SAMSUNG	74,99
SODIMM 256 MB 400 VDATA	18,99
SODIMM 512 MB 400 A-DATA	36,99
SODIMM 1.0 GB 400 A-DATA	80,99
SODIMM 512 MB DDR2 V-DATA	31,99
SODIMM 1.0 GB DDR2 A-DATA	63,99

HARD DISK MAXTOR / SAMSUNG

40 GB 7200 RPM PLUS8	32,99
80 GB 7200 RPM PLUS 9	34,99
80 GB 7200 RPM 8 MB PLUS 9	36,99
80 GB 7200 RPM SATA 2	36,99
160 GB 7200 RPM 8 MB PLUS 9	48,99
160 GB 7200 RPM SATA2	49,99
200 GB 7200 RPM 8 MB	57,99
200 GB 7200 RPM 16 MB	59,99
200 GB 7200 RPM SATA 2	59,99
250 GB 7200 RPM 16 MB	62,99
250 GB 7200 RPM SATA 2	62,99
300 GB 7200 RPM 16 MB PLUS 10	77,99
300 GB 7200 RPM 16 MB SATA 2	77,99

SCHEDE VIDEO

GEF.FX 5200 128 MB DDR DVI TV	28,99
GEF.FX 5200 256 MB DDR DVI TV	42,99
GEF.FX 5500 256 MB DDR DVI TV	39,99
GEF. POINTOFVIEW 6200 256 DDR AGP	41,99
GEF. 6500 256 DDR PCX	46,99
GEF. 6600 GIGABYTE 256 DDR AGP	97,99
GEF. 6600 GT 256 MB DDR3 AGP	136,99
GEF. 6800 GS 512 DDR PCX	160,99
GEF. 6600 ALBATRON 256 DDR PCX	79,99
GEF. 6600 ALBATRON 512 DDR PCX	99,99
GEF. POINTOFVIEW 7600GS 256 MB DDR2 SL	102,99
ATI CLUB 9250 PCI 128 MB DVITV	33,99
ATI RADEON 9250 AGP 128 MB DVITV	28,99
ATI RADEON 9250 AGP 256 MB DVI TV	37,99
ATI HIS X300 SE 128 MB PCX DDR	38,99
ATI RADEON X550 256 MB PCX DDR	45,99
ATI RADEON X700 256 MB PCX DDR2	65,99
ATI SAPPHIRE X700 PRO 256 MB PCX DDR3	129,99
ATI RADEON X700 SUPER 512 MB PCX DDR2	73,99
ATI RADEON X1300 256 MB PCX DDR2	55,99
ATI SAPPHIRE X1300 PRO 256 MB PCX DDR2	70,99
ATI SAPPHIRE X1300 512 MB PCX DDR2	79,99
GIGABYTE X1600 PRO 256 MB PCX DDR2	79,99

STAMPANTI

EPSON C48 28800 DPI USB	52,99
EPSON D68 PHOTO EDIT.5760 DPI USB	57,99
EPSON D88 5760 DPI USB	65,99
EPSON D88 PHOTO EDIT. 5760 DPI USB/PAR	84,99
EPSON PHOTO R 220	72,50
EPSON DX 3850	84,99
EPSON DX 4250	92,99
EPSON DX 4800	109,99
EPSON DX 4850	116,99
EPSON PICTURE MATE 5760 DPI	166,99
CANON PIXMA IP 1600	34,99
CANON PIXMA IP 2200	50,99
CANON PIXMA IP 4200	74,99
CANON PIXMA IP 5200	91,99
CANON FAX E STAMPANTE B 180 C	66,99
CANON PIXMA IP 6210 D	74,99
CANON PIXMA IP 6220 D	89,99
CANON SELPHY CP 510 PICT BRIDGE	107,99
CANON LBP2900 LASER 600 DPI	112,99
HP MULTIFUNZIONE PSC 1610	104,99
SAMSUNG ML 2010 LASER	125,99
TIZIANO STAMP/SCAN/FAX	124,99

SONY PSP € 158,99
GAMEBOY DS € 99,99

CABINET

MIDI MINI ATX USB FRONTALI	24,99
MIDI ATX USB NO ALIM.	16,99
MIDI ATX USB 400 WATT 8010	29,99
MIDI ATX LCD 450 WATT 8025	34,99

MONITOR LCD

LCD 17" GNR MR 17 12 MS MULTIMEDIALE	134,99
LCD 17" BENQ Q7T4	199,99
LCD 17" LG L1717 S	216,99
LCD 17" HP L1740	229,99
LCD 17" PHILIPS 170 S6	169,99
LCD 17" SAMSUNG 713 BM	179,99
LCD 19" HANNSTAR DVI MULTIMEDIALE	189,99
LCD 19" ACER AL 1916 S	219,99
LCD 19" ACER AL 1914 ASM 8 MS	229,99
LCD 19" SAMSUNG 910 MP CON SINT. TV	339,99

MASTERIZZATORI

MASTERIZZATORE DVD 16 X NEC 3550	27,99
MASTERIZZATORE DVD 16 X NEC 3551	32,99
MASTERIZZATORE DVD LG GSA 4167 16 X	31,99
MASTERIZZATORE DVD LG LIGHTSCRIBE H20 L	39,99
MASTERIZZATORE DVD 16 X PIONEER 111 D	34,99

VARIE

ALIM. ATX 400 WATT	13,99
ALIM. ATX 450 WATT SILENT	14,99
ALIM. ATX 550 WATT SILENT	20,99
LETTORE CARD WRITER / READER EST. USB 2.0	12,49
PORTA BLUETOOTH USB	14,99
LETTORE DVD LG 16 X 52 OEM	13,99
LETTORE HOME DVD-DIVX CHILI STYLE 630 X	38,99
LETTORE PORT. DVD MPEG4 PDIX 770 YAMADA	191,99
RICEVITORE GPS BLUETOOTH 20 CANAL	83,99
FLOPPY ESTERNO 1.44 MB USB	24,99

CASSE ACUSTICHE

CREATIVE INSPIRE SBS 380 2.1	22,50
CREATIVE INSPIRE SBS 390 2.1	29,99
CREATIVE INSPIRE SBS 580 5.1	44,99
CREATIVE INSPIRE T 3030 2.1	38,99
CREATIVE INSPIRE T 6060 5.1	62,99

LETTORI MP3

MP3 LCD 256 MB VOICE RECORDER	25,99
MP3 LCD 512 MB RADIO VOICE RECORDER	38,99
MP3 LCD 512 MB RADIO VOICE RECOR. EXP. SD/MMC	49,99
MP3 LCD 1.0 GB RADIO VOICE RECORDER	49,99
MP3 / MP4 1,0 GB LCD DIKOM	69,99
MOVIES MP3 MP4 WMA WAV LCD 2" EXP. SD / MMC	124,99

BOX ESTERNI

BOX USB 2.0 HD 2,5"	8,33
BOX USB 2.0 HD 3,5" TECHSOLO	25,99
BOX USB 2.0 / FIREWIRE HD 3,5" TECHSOLO	33,99
BOX USB 2.0 HD 3,5" SATA	25,99
BOX USB 2.0 CDR DVD 5,25"	21,99
BOX USB 2.0 CDR DVD 5,25" TECHSOLO	23,99
BOX USB 2.0 / FIREWIRE CDR DVD 5,25"	36,99

MODEM

MODEM INT PCI 56 K V.92 ATLANTIS OEM	8,33
MODEM EXT / USB 56 K V.92	19,99
MODEM USB 56 K V.92 HAMLET	23,99
MODEM ADSL ERICSSON HM 220 D ETHERNET	27,50
MODEM ADSL USB ATLANTIS	24,99
MODEM ADSL USB D-LINK DSL 200	30,99
MODEM ADSL DLINK DSL 300T	31,99
MODEM ADSL2+ DLINK DSL 320T	33,99
MODEM ADSL ROUTER DLINK DSL 504T	61,99
MODEM ADSL ROUTER DLINK DSL 604T	64,99
ACCESS POINT DLINK DWL G700 AP	58,99
MODEM ROUTER ADSL2+ ROBOTICS 9107	66,99
ROUTER ROBOTICS W + USB 2,0 ADAPTER	62,99
ROUTER ADSL2+ ROBOTICS W 5473	81,99

LETTORE DVD PORTATILE LCD 7" DIKOM 1731 € 109,99
TV LETTORE DVD PORTATILE LCD 7" DIKOM 1723 € 149,99

PINNACLE ACQ. TV/AV/DV

PINNACLE MEDIACENTER 100 E	59,99
PINNACLE MEDIACENTER 300 I	85,99
PINNACLE PC TV 40 I	38,99
PINNACLE PC TV 50 I	45,99
PINNACLE PC TV 50 E	52,99
PINNACLE PC TV 60 E	68,99
PINNACLE PC TV 310 E	83,99
PINNACLE PC TV 310 I	74,99
PINNACLE PC TV 100 E	67,99
PINNACLE PC TV 200 E	94,99
PINNACLE PC TV 400 E	91,99
PINNACLE DAZZLE DV EDITOR 2005	22,99
PINNACLE DAZZLE DVD RECORDER	70,99
PINNACLE STUDIO MOVIE BOX USB	199,99
PINNACLE STUDIO DV PLUS VER. 8.0	187,99
PINNACLE STUDIO 500 PCI VER. 10	74,99
PINNACLE STUDIO 500 USB VER. 10	99,99
PINNACLE STUDIO PLUS 700 PCI VER.10	132,99
PINNACLE STUDIO PLUS 700 USB VER. 10	145,99
SCHEDA PCI TV DIGIT. TELEC	59,99

MEMORIE DIGITALI

SD MICRO 256 MB 60 X PEAK	12,99
SD MICRO 512 MB 60 X PEAK	24,99
SD MINI 256 MB WITH ADAPTOR PEAK	8,99
SD MINI 512 MB WITH ADAPTOR PEAK	12,99
SD MINI 1.0 GB WITH ADAPTOR PEAK	26,99
SD MINI 2.0 GB WITH ADAPTOR PEAK	59,99
SD 256 MB 60 X ULTRA PEAK	7,99
SD 512 MB 150 X PEAK	12,99
SD 512 MB MLC PEAK	9,99
SD 1 GB 60 MLC PEAK	18,99
SD 1 GB 150 X ULTRA PEAK	20,99
SD 2 GB 150 X PEAK	41,99
MMC 256 MB 100 X PEAK	8,99
MMC 512 MB 100 X	10,99
MMC 512 MB 200 X PEAK	13,99
MMC 1 GB 100 X PEAK	20,99
MMC 1 GB 200 X PEAK	22,99
MMC 2 GB 200 X PEAK	40,99
(DV) 256 MB MMC MOBILE CARD PEAK	9,99
(DV) 512 MB MMC MOBILE CARD PEAK	12,99
(DV) 1.0 GB MMC MOBILE CARD PEAK	26,99
COMPACT FLASH 256 MB	9,99
COMPACT FLASH 512 MB	12,99
COMPACT FLASH 1.0 GB 80 X	21,99
COMPACT FLASH 2.0 GB 120 X	42,99
MEMORY STICK PRODUO 1 GB SANDISK	49,99
MEMORY STICK PRODUO 2 GB SANDISK	74,99

PEN DRIVE

128 MB MOBILE DISK USB 2.0	6,99
256 MB USB 2.0	8,99
512 MB USB 2.0	9,99
1.0 GB USB 2.0	17,99
2.0 GB USB 2.0	32,99
4.0 GB USB 2.0	71,99

SCHEDE AUDIO

SK AUDIO 5.1	9,99
SK AUDIO CREATIVE AUDIGY SE BULK	20,99
SK AUDIO CREATIVE AUDIGY 4 RETAIL	58,99

GRUPPI DI CONTINUITA'

UPS MAXXTRO 600 VA	39,99
UPS MAXXTRO 800 VA	54,99
UPS MAXXTRO 1000 VA	75,99

A — OFFERTA AMD SEMPRON 2600 754

MIDI ATX
MAINBOARD ECS K8M800 M2
CPU AMD SEMPRON 2600 754
HARD DISK 80 GB 7200
FLOPPY/DVD-ROM 16X52
RAM 256 MB DDR 400
VGA 128 MB
TAST-MOUSE-CASSE
€ 229,99

B — OFFERTA AMD 939 3000

MIDI ATX
MAINBOARD GIGABYTE K8SNC
CPU AMD 939 3000
HARD DISK 250 16 MB GB7200
FLOPPY
MAST. DVD NEC3550 16X
RAM 512MB DDR 400
VGA ATI 9250 AGP 256MB
TAST-MOUSE-CASSE
€ 372,99

C — OFFERTA PENTIUM 4 INTEL

MIDI ATX
MAINBOARD ASUS P5GD2-X
CPU INTEL P4 630 3.0 GHZ
HARD DISK 160GB 7200 SATA 2
FLOPPY/DVD LG 16X52
MAST. DVD DUAL LAYER LG4167 16X
RAM 512MB DDR2 533
VGA ATI X300SE 128MB PCX
TAST-MOUSE
€ 449,99

SONY: PS2 - E PORTATILE
GAMEBOY: SP- DS - MICRO
GIOCHI X TUTTE LE CONSOLE
E PER COMPUTER

OFFERTA NOTEBOOK

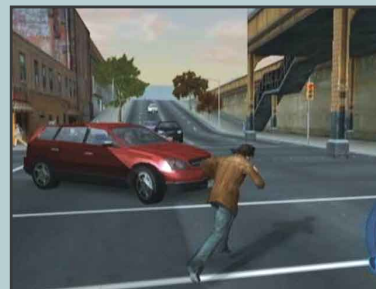
ACER 3005 WLMI	699,99
ACER 1652 ZWLMI	799,99
ACER 3003 LM	549,99
TOSHIBA PORTEGE M300	1399,99
ACER 3023 WLMI	824,99
THINKPAD R50E	749,99

PREZZI IVA ESCLUSA SOGGETTI A VARIAZIONE SENZA PREAVVISO FINO A ESAURIMENTO SCORTE 09/06/2006

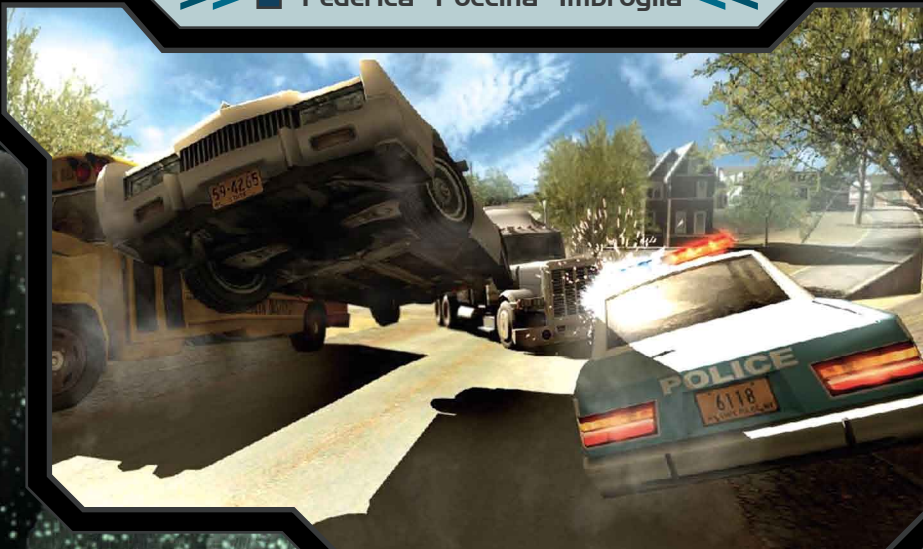
PARALLEL LINES DRIVER

LA DOPPIA VITA DI THE KID!

Rispettare i semafori e i limiti di velocità è il dovere di ogni automobilista... sì ma che noia! Ammettiamolo: trasgredire le regole stradali è sempre stato il sogno proibito di ogni cittadino imbottigliato nel traffico e gli sviluppatori di ***Reflections*** lo sanno bene. Dopo un deludente terzo capitolo della serie, ***Driver***, il celebre gioco di "corse criminali" che nel 1999 debuttò su ***PSX*** vendendo milioni di copie, torna a far danni su ***PS2***. Alla guida troviamo il diciottenne ***The Kid***, giovane asso del volante che decide di mettere a disposizione il suo talento non per la ***Formula Uno*** ma per la criminalità Newyorkese degli anni 70. Scelta non proprio fortunata: ben presto ***The Kid*** verrà ringraziato dei favori svolti con un bel tradimento che gli costerà 28 anni di reclusione. Uscito di carcere, avrà un solo obiettivo: vendetta... oltre una buona doccia ovviamente! La storia, così come la durata del gioco, viene perciò scissa in due periodi ben distinti: la New York del 1978 che abbiamo imparato a conoscere ed apprezzare nelle prime missioni, lascia spazio ad una caotica metropoli dei giorni nostri. Il cambiamento viene manifestato con svariati particolari: vetture e armi moderne, un nuovo design di strade ed edifici, musiche alla radio in linea con il periodo e perfino vestiti diversi per le persone: una storia, dunque, che procede su due linee parallele (ecco spiegato il titolo del gioco). Ci accorgiamo subito che ***DPL*** ha cambiato struttura, avvicinandosi molto a quella del capolavoro ***Rockstar*** ma ritirando timidamente la mano quando si tratta di toccare completezza e originalità. Sarà possibile non soltanto sfrecciare a tutto gas (con tanti veicoli previsti da comprare... ehm, da rubare...) ma anche scorazzare a piedi, ovviamente ben armati. Le due fasi risultano sempre equilibrate e mai frustranti; le diverse vetture rispondono bene ai comandi anche quando avrete una mano sul volante e una sul grilletto; purtroppo il sistema di ***lock-on*** fa i capricci. Degna di nota è la gestione della polizia, dotata di una buona ***IA***: passate con il rosso o superate i limiti di velocità ed ecco che inizierà uno spettacolare e adrenalinico inseguimento (chissà perché, invece di chiedervi la patente, cercheranno di uccidervi?). Il livello grafico non è per nulla deludente, minato solo da alcuni rallentamenti e texture poco dettagliate (ma ***FMV*** spettacolari). Ci sentiamo di smentire i ragazzi di ***Reflections***, che promettevano un ritorno alle origini, ma dobbiamo comunque complimentarci per la rinascita della serie. Una validissima alternativa a ***GTA***, una nuova, folle esperienza che consigliamo a tutti di provare… poliziotti esclusi!

▲ Ma vi sembra questo il modo di parecheggiare? Chi gli ha dato la patente, un dromedario?

Reflections

PUBLISHER: ATARI
GENERE: AZIONE-GUIDA
GIOCATORI: 1
ONLINE: NO
INFO

>> Federica "Poccina" Imbroglia <<

GRAFICA Funzionale e godibile ma si può fare di meglio	82
SONORO Pochi brani alla radio ed effetti non eccezionali	76
GIOCABILITA' Gameplay vario a sufficienza, buona risposta dei comandi	90
LONGEVITA' 15 ore di storia sono poche ma gli extra lo compensano	74

+ Immediato
+ FMV stupendi!
+ Ricorda GTA!

- Frame rate sotto tono
- Storia breve

>>> GLOBALE 78
Alla guida del crimine!

Caratteristiche: supporta 16:9, Dual Shock, Memory Card, Vibrazione

Flash Review

Recensioni in breve

Genere: Azione / Giocatori: 1 / Publisher: 2K Games

IL CODICE DA VINCI <<<<<<<

Ecco a voi la trasposizione ludica del film più discusso del momento! Purtroppo, fa discutere al pari anche il gioco e non positivamente: il misto tra combattimenti e puzzle appare assolutamente fuori luogo, mentre il sistema di lotta si rivela ridicolo. Gli enigmi vanno un po' meglio ma non è che ci volesse tanto... scadente tentativo di sfruttare la licenza cinematografica. *Leonardo* avrebbe fatto molto meglio...

MULTI >>> GLOBALE La Gioconda non ride più!

62

GLOBALE

Genere: Musicale / Giocatori: 1 - 2 / Publisher: Redoctane

GUITAR HERO <<<<<<<

Corredato di una stupenda chitarra elettrica, *Guitar Hero* è il sogno di ogni rockettaro del pianeta. La colonna sonora, composta da 47 brani, è fantastica, i personaggi sullo schermo sono realizzati in modo da corrispondere esattamente alle vostre azioni e vi assicuro che di divertimento ce n'è per tutti, soprattutto grazie alle opzioni multigiocatore. Chitarristi e neofiti lo troveranno irresistibile: *Let's Rock!!!*

>>> GLOBALE Accordate la PlayStation!

92

GLOBALE

Genere: RPG-Strategia / Giocatori: 1 / Publisher: Konami

SUIKODEN TACTICS <<<

Una deliziosa avventura, consigliata ai principianti del genere che si vogliono avvicinare alla componente tattica degli *RPG*, vista la semplicità e la durata non elevata del titolo. Artisticamente è molto convincente e alcune idee originali, come le affinità tra i personaggi, lo rendono un prodotto sopra la media. I super esperti però potrebbero trovarlo un po' troppo semplice... Consigliato ai cavalieri alle prime armi!

>>> GLOBALE Tattica semplice per tutti!

81

GLOBALE

Genere: Puzzle / Giocatori: 1 / Publisher: Sony

LEMMINGS <<<<<<<<<

Questi animaletti da salvare dalla scarsa intelligenza ma dal fascino irresistibile non hanno bisogno di presentazioni! Il loro atteso ritorno su ***PSP*** è corredato da una grafica interamente ridisegnata e da nuovissimi livelli. Lo schermo *wide* della console è perfetto, anche se c'è qualche prevedibile problema con i controlli. E' presente anche un ottimo editor di percorsi e... *Oh no! Non da quella parte... BoooM!*

>>> GLOBALE Qualcuno salvi il roditore!

80

GLOBALE

Genere: FPS / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: Ubisoft

FAR CRY INSTINCTS <<<<<<

Conversione anche troppo fedele al gioco su Xbox, include 8 nuove mappe, nuovi veicoli e armi. Si tratta sempre del solito e divertente ***Far Cry***, ma la voglia di avere qualcosa in più rimane. In singolo non appassiona, mentre il multi è spettacolare grazie all'editor di mappe. Certo, graficamente non si grida al miracolo, ma le spiagge rimangono quanto di meglio in giro... Pensato per chi vive di pane e jungla!

>>> GLOBALE Hey, tu con la camicia...

86

GLOBALE

Genere: Sport / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: 2K Sports

TOP SPIN 2 <<<<<<<<<<

Buon seguito del titolo originale su *Xbox*. Anche se graficamente non è esaltante, animazioni a parte, la grande quantità di opzioni, la creazione del personaggio, il gioco in linea e le numerose competizioni vi terranno impegnati parecchio. Peccato per i minigiochi scadenti, avrebbero portato più varietà. Ma se siete amanti di questo sport lo troverete senz'altro divertente e appagante... *Vai di servizio!*

>>> GLOBALE Wimbledon sbarca su 360!

84

GLOBALE

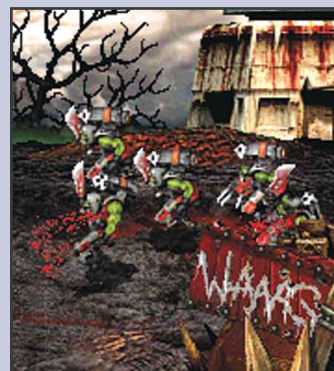
HAND GAMING

A cura di Riccardo "Riki" Fusco

WARHAMMER 40.000

GLORY IN DEATH E' SBARCATO SU N-GAGE: IL GIOCO IN MINIATURA... DELLE MINIATURE!

Genere: Strategia / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: THQ

Direttamente dal mondo dei *boardgames* arriva su *N-Gage* forse il gioco più apprezzato del settore: *Warhammer 40.000*, trasposto in questo episodio inedito chiamato ***Glory in Death***. Chiaramente non poteva che trattarsi di uno strategico a turni: l'obiettivo degli sviluppatori, centrato in pieno, era ricreare non solo le meccaniche e la profondità del gioco originale ma anche l'atmosfera ed il fascino delle miniature. Graficamente abbiamo personaggi e fondali ripresi direttamente dalle illustrazioni originali, di ottima fattura e discretamente animati. Parlando del gioco, si nota la stupefacente complessità degli scontri: ogni turno è suddiviso in fasi, in cui ci si potrà muovere e successivamente attaccare. Di assoluta importanza è lo spiegamento delle forze sul campo, che dovranno essere organizzate distribuendo diverse unità, considerando i limiti imposti dalle regole, il terreno di gioco e l'obiettivo della missione. La modalità campagna è immensa e vanta ben 60 missioni a 4 giocatori. La gamma dei personaggi selezionabili varia a seconda della razza selezionata: sono disponibili ***Orki***, ***Space Marine***, ***Chaos Space Marine*** ed ***Eldar***, da personalizzare grazie ad un editor. La longevità del titolo è assicurata dalla grande varietà, ma chi desidera sfidare i propri amici non sarà deluso dalle opzioni multigiocatore, che includono persino la funzione ***Hot-Seat*** in tanti con un solo ***N-Gage***. Insomma, per tutti i gusti... o quasi, visto che chi non conosce il gioco da tavolo all'inizio sarà davvero disorientato dalla grandissima profondità.

Grafica	84	Giocabilità	88	87
Sonoro	82	Longevità	90	GLOBALE

ME & MY KATAMARI

IL RITORNO DELLA FOLLIA MADE IN JAPAN!

Genere: Azione / Giocatori: 1 - 4 / Publisher: Namco

▲ Ecco il gioco dell'immondizia... ma badate bene: ciò non significa che sia da buttare!

▲ Oh, una pianta di fagiolo gigante! Mi ricorda una favola ma quale? Ah sì, Pinocchio!

A volte i giochi sono così simili gli uni agli altri che, quasi inesorabilmente, vengono giudicati meno di quanto effettivamente meritino. Questa volta ci ha pensato la *Namco* a pescare il classico jolly dell'innovazione, anche se ad essere sinceri ***Me e My Katamari*** aveva già fatto un'apparizione su PS2; il genere, diciamo "inclassificabile", di questo ***UMD*** ha una struttura che rimane sempre intuitiva e mai alienante: dovrete far rotolare una sfera appiccicosa ("arrotolamento-katamari") cercando di acchiappare quanti più oggetti possibili per ingrandirne il diametro. Questa folle idea trova spiegazione nella trama: il ***Re del Cosmo***, intento ad aiutare una comunità di animali decimati da uno tsunami, decide di inviare il principe nella folle missione di restituire una dimora alle sventurate bestiole. Manovrando la gigantesca palla adesiva dovrete accumulare un numero industriale di oggetti, che serviranno alla ricostruzione dell'isola. L'impatto grafico tiene sicuramente sotto "scacco" la sorellona ***PS2***, nonostante qualche piccolo rallentamento. Una particolare lode va al comparto sonoro che allieta i nostri timpani; purtroppo riceviamo la delusione più grande dalla scarsissima durata del gioco, a cui fortunatamente viene in aiuto il ***Wi-Fi*** per 4 giocatori. Un titolo nel complesso ottimo e sicuramente da provare: ma prima di acquistarlo trovate quattro amici che lo comprino con voi...

Grafica	91	Giocabilità	90	83
Sonoro	93	Longevità	74	GLOBALE

DRILL DOZER

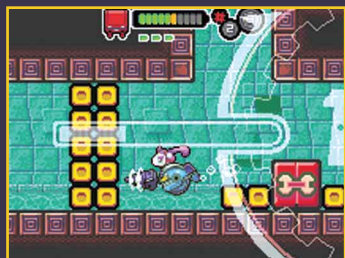
L'ADVANCE DIVENTA UN SUPER TRAPANO!

Genere: Platform / Giocatori: 1 / Publisher: Nintendo

▲ L'Advance rimane sempre la console ideale per i platform vecchio stampo!

▲ Una vecchia torre è il boss di fine livello... non abbiamo il coraggio di scoprire gli altri!

Dopo parecchio tempo ritorna il genere *platform* sul nostro caro Gba, con un titolo che farà piacere tanto ai nostalgici dei robot stile *Mazinga*, quanto ai più giovani che cercano un ottimo titolo per passare ore spensierate; si tratta di ***Drill Dozer***, sviluppato da ***Game Freak***. Un'ottima occasione per ricordare a tutti che l'***Advance*** non è assolutamente defunto, anzi sembra che il "piccolo" di casa ***Nintendo*** abbia ancora parecchie cartucce da sparare. Si parlava dunque dei ***Dozer***, buffi robottini sferici che sono comandati da Jill, la protagonista del gioco. Avrete a disposizione varie azioni per proseguire nell'avventura, come combattere, muoversi o scavare. Il capo della banda ***Red Dozer***, nonché padre di ***Jill***, in una delle sue avventure riesce a trafugare il preziosissimo ***Diamante Rosso del Potere***, un tesoro dai poteri inimmaginabili che, disgraziatamente, finisce nelle mani malvage degli ***Skullers***. Appresa la notizia, ***Jill*** prende il suo ***Drill Dozer*** e parte alla riconquista del diamante. La prima cosa che balza agli occhi è senza dubbio una stratosferica grafica, colorata a tal punto che verso la metà del gioco dovrete ricorrere agli occhiali da sole per continuare a giocarci! Personaggi fumettosi e molto grandi spremono a dovere il nostro amico portatile, il quale sfodera le unghie soprattutto sul lato musicale: i vari jingle e la colonna sonora da intenditori ci accompagnano per tutto il tortuoso viaggio che affronteremo. L'unico e a mio avviso lieve difetto, è rappresentato dalla longevità, minata dal progressivo potenziamento del ***Dozer*** che renderà l'avventura sempre più semplice, riducendo l'intenzione di rigiocarci una volta completato. In compenso però ci troviamo davanti ad un controllo del personaggio veramente sublime e le molteplici opzioni, sommate a tutto il resto, ne fanno di un titolo da aggiungere assolutamente alla vostra collezione.

▲ Chi trova un amico trova un tesoro! Ma qui c'è solo il tesoro: ok va benissimo lo stesso!

▲ Distruggiamo tutto! Detto tra noi, i muri in 2D si abbattono più facilmente di quelli in 3D!

Grafica	93	Giocabilità	90
Sonoro	91	Longevità	78

88 GLOBALE

MEGAMAN
BATTLE NETWORK 5

SE IL VIRTUALE E' ISOMETRICO...

Genere: RPG / Giocatori: 1 - 8 / Publisher: Capcom

E' un piacere vedere che intere generazioni di titoli storici riescano a passare, senza appannamento, da una vecchia console ad una nuova, portando dal passato anni di esperienza sommata a innovazione. E' sicuramente il caso del nostro amato robottino ***Megaman***, fiero protagonista di innumerevoli avventure: forte del suo curriculum, vuole calcare adesso il palcoscenico del ***DS***, con questo ***Megaman Battle Network 5: Double Team***. La sorpresa iniziale deriva dal gameplay, visto che ci troviamo di fronte ad un *action game* mischiato a un ***Rpg***; in perfetto stile ***Pokémon***, impersoneremo un allenatore di "creature" intento a sconfiggere gli avversari a suon di "evocazioni". La storia si ripete, perché dovremo combattere contro una banda di malviventi che accarezza il sogno di conquistare il mondo (vogliono tutti conquistare la Terra? ma cosa ci sarà di tanto bello?) e starà a voi cercare di impedirglielo viaggiando attraverso ***Internet***. Complessivamente il titolo è buono, musiche e giocabilità sono certamente sopra la media, con un ottimo ***Wi-Fi*** per sfide con gli amici e per sopperire alla voglia di rigiocarci una volta terminato il gioco. Purtroppo però, le migliorie apportate dalla versione dell'***Advance*** non sono poi tante e sappiamo tutti che il ***DS*** può fare mooolto di più. In conclusione se siete appassionati della serie il gioco dovrà essere vostro, altrimenti provatelo: non ne resterete comunque delusi!

Grafica	87	Giocabilità	90
Sonoro	91	Longevità	87

89 GLOBALE

>>> Inviateci le vostre recensioni. Noi le pubblicheremo! <<<

SPAZIO AI LETTORI!

Attenzione! E' stato aggiornato il sito www.gameplayer.it Ora è possibile pubblicare le recensioni nell'home page del portale! <<

▲ Chi cerca trova... ma da una normale palma che cosa mai si può sperare di ottenere?

▲ Non conosco il suo ferramenta, ma deve avere una fiducia pazzesca in quella chiave!

KINGDOM HEARTS

IL REGNO DI CUORI ARRIVA SU PS2

>>>> Articolo inviato da ZEO - Forum di GAME <<<<

Quattro lontani anni fa, due case produttrici, una famosa per i suoi videogames di successo e l'altra di fama internazionale per i film d'animazione, si chiesero un bel giorno: mettendo assieme il successo senza eguali della casa ***Square Enix*** e l'enorme impero ***Disney***, cosa potrebbe mai venire fuori? Da questa insolita quanto rischiosa fusione nacque un videogame che, a scanso delle mille critiche e perplessità, riscosse un successo incredibile. Quel gioco si chiamava ***Kingdom Hearts***. Si può dire che il gioco sia una sorta di esperimento mai tentato prima ma decisamente ben riuscito: la trama narra di ***Sora*** e ***Riku***, due ragazzi cresciuti su un'isola; a loro si aggiunge una ragazza di nome ***Kairi***, che non ha alcun ricordo del luogo da cui proviene; durante una notte di bufera, l'isola di ***Sora*** viene spazzata via e i suoi amici inghiottiti dall'oscurità. Lui si ritrova solo e l'unica cosa che gli rimane, oltre la tristezza, è un misterioso incrocio tra una spada e una chiave: il ***Keyblade***. E per questo si allea con due particolari cavalieri, ***Pippo*** e ***Paperino*** (proprio loro!); insieme decidono di intraprendere un lungo viaggio, che li porterà a rivivere il passato e ad affrontare le conseguenze del futuro, ritrovando gli amici perduti e scoprendo quanto siano cambiati dopo che la loro vita è stata mutata per sempre. Un viaggio che li porterà addirittura a scontrarsi contro alcuni dei volti più noti delle due case produttrici: ma ***KH*** cancella ogni cosa precedente e veste questi personaggi con nuovi ruoli e nuove vite... I combattimenti avvengono in tempo reale, con la possibilità di usare abilità e magie impressionanti. La grafica è tutt'ora una delle migliori e i filmati in computer grafica sono a dir poco meravigliosi. Ma resterete commossi dall'unica, stupenda e poetica storia. Infine le musiche: perfette; capaci di suscitare in ogni istante sentimenti forti. Un gioco che se non merita di guadagnare un posto nei vostri scaffali, merita almeno un posto nel vostro cuore...

Cheat & Soluzioni

PSYCHONAUTS

SBLOCCA IL FILMATO BONUS
Ottieni il Rank 100 dei poteri PSI

OTTIENI TUTTI GLI OGGETTI
Tenendo premuto L1 ed R1 premi: R3, Cerchio, R2 (x2), L3, Triangolo

OTTIENI L'INVINCIBILITA'
Tenendo premuto L1 ed R1 premi: Cerchio, R2, Cerchio (x2), Triangolo, L2

PS2

GAME MAIL

>> Quopperreffe Risponde!

Scrivete a: *redazione@gameplayer.it*
Sito internet: *www.gameplayer.it*

◄ **Crusader - MSX - Pony Inc. (1985)**

Questo mese la posta lascia spazio al reportage della fiera piemontese!

TORINO COMICS 2006

I grandi nomi del fumetto internazionale si incontrano nella storica città, tra proiezioni, dibattiti e cosplay!

Si è da poco conclusa la dodicesima edizione di *Torino Comics 2006 (19, 20 e 21 maggio)*, meta di oltre quattordicimila persone che hanno potuto visitare l'area espositiva, partecipare ai dibattiti, alle sfilate cosplay e agli immancabili ***Boardgames***. La fiera, allestita nella vasta e attrezzata area del ***Lingotto***, ha offerto un calendario di iniziative decisamente serrato e diversificato, che ha messo in luce ancora una volta la centralità del fumetto nella cultura nazionale e i suoi collegamenti diretti con ambiti "paralleli": animazione, videogames e giochi di ruolo. E notevole anche la presenza di artisti di fama internazionale: dal grande ***Tanino LIberatore***, autore dello "storico" ***Ranxerox***, al critico ***Claude Moliterni***, che ha curato la mostra su ***Will Eisner*** (autore tra i più importanti nella storia del fumetto mondiale, scomparso purtroppo lo scorso anno)... ma anche personaggi del calibro di ***Paolo Eleuteri Serpieri***, il duo ***Barbucci*** e ***Barbara Canepa***, ***David Sala***, ***Steve Bell***, ***Mario Alberti*** e ***Luca Cascioli***, illustratore di ***Nathan Never*** che ha autografato le sue tavole ai fan. Per quanto riguarda la "sezione" cosplay, sono stati molti i ragazzi che hanno visitato la fiera con costumi e maschere ispirate a manga e anime (ne vedete alcuni esempi caratteristici nelle foto...): menzione speciale per ***Faust*** di ***Guilty Gear*** (in basso a sinistra) e *Standing Ovation* per ***Starscream***, l'aereo ***Transformer*** dei ***Destructor***, ricostruito davvero molto bene! Folla di curiosi, invece, presso il nostro stand: sono stati tantissimi i visitatori che hanno potuto conoscere ***GAME*** e che hanno richiesto a gran voce la distribuzione della rivista nel capoluogo piemontese; in più, grazie alla collaborazione con ***Hasbro Italia***, nella nostra area si è svolto il ***Grande Concorso Magic***: un quiz con estrazione dei vincitori, che metteva in palio ben sessanta confezioni di carte; in tre giorni hanno aderito oltre quattrocento visitatori e i pareri sono stati entusiastici... nella foto in alto a sinistra trovate proprio i primi tre classificati dell'ultima giornata! ***Torino Comics***, insomma, si è rivelata non soltanto una manifestazione ottimamente organizzata ma soprattutto un divertimento senza sosta: appuntamento alla tredicesima edizione, quindi, anche se dovremo attendere ancora un bel po'...

WWW.GAMEPLAYER.IT si rinnova!

Il sito di GAME cambia look! Ora puoi trovare notizie, anteprime, recensioni... ma anche giochi online, filmati, area download e molto altro!

E se vuoi collaborare con GAME, hai la possibilità di pubblicare le tue recensioni direttamente dalla nostra homepage! <<<

DEAD DANCE

RISSA IN DO MINORE!

Ecco un titolo che forse solo quattro o cinque persone ricordano, programmatori compresi. Non fatevi trarre in inganno dal nome ballerino: in questo gioco di danza ce n'è ben poca; sarà per questo che in America fu ribattezzatto con l'indecente titolo *Tuff E Nuff*? Misteri commerciali, eppure il gioco fu una delle sorprese più gradite del 1994 (grande annata, quella...). La storia era una fotocopia abbastanza scadente di ***Ken il Guerriero***, con la solita guerra atomica, una manciata di sopravvissuti e un cattivo che a confronto ***Hallo Spank*** sembrava il *Terzo Reich*. ***Jade***, questo il nome del briccone, erige con le sue sole forze un'immensa torre che affida a sei guardiani, certo ormai di dominare l'intero pianeta. Ma la costruzione abusiva convince quattro giovani eroi a ribellarsi: invece di andare al catasto, i furbacchioni si presentano al portone principale decisi a entrare con la forza. E qui comincia il gioco: potremo impersonare il baldo ***Sioh***, più o meno il ***Ryu*** della situazione, il suo fido amico ***Zazi*** (fotocopia di ***Sioh*** ma soprattutto del nostro redattore ***Riki***), la veloce ninja ***Kotono*** e il sinceramente inutile wrestler ***Vortz***. Ok ok, tutto molto bello: ma il gioco in cosa consiste? Giustamente, dopo aver scopiazzato i cartoni animati, gli sviluppatori della ***Jaleco*** hanno pensato bene di ricalcare ***Street Fighter*** (anche se la mano qua e là deve essere sfuggita...); insomma, si tratta di un *Picchiatosto* di quelli duri, pieno di mosse segrete, colpi spettacolari e nemici vestiti di cenci, tanto per renderli più futuristici e catastrofici (ehm). Visto con il senno di poi, o anche semplicemente con il vostro, ***Dead Danc***e appare oggi piuttosto datato, con movimenti blocchettosi e collisioni talmente imprecise che dovrete fare il *CID* per capire chi ha colpito e chi no: la modalità replay, per osservare gli ultimi secondi del combattimento, l'avranno aggiunta per questo... mah! La colonna sonora è ancora molto buona, con grandi brani d'atmosfera, mentre gli elementi di "crescita" dei personaggi in stile ***RPG*** sono delle belle idee. Nonostante i difetti, rimane comunque un bel pezzo di storia... in poche parole: un gran titolo dal pessimo titolo!

DOUBLE DRAGON 3

MA DOVE HO MESSO LA STELE?

Signori, signore: ho l'onore di presentarvi un gioco che può essere tranquillamente definito "*un classico*". *Italo Calvino* diceva che "*un classico non esaurisce mai ciò che ha da dire*" e probabilmente si riferiva proprio a ***Double Dragon 3*** per ***NES***, ultimo capitolo della trilogia di *Picchiatroppo* più famosa del mondo. Questo episodio è la *summa* di tutti gli archetipi visti in un videogioco: la ragazza rapita, i due eroi che risolvono tutto da soli (rigorosamente a mani nude), un cattivo che minaccia il mondo, tanti nemici e sopratutto una straordinaria mossa segreta da effettuare in due (perché l'amicizia è più forte di tutto...). Sciocchezze a parte, parliamo di un gioco rimasto a lungo incompreso: stroncato dalla critica del 1991 che ne contestò l'assurdo livello di difficoltà, ***DD3*** vantava un gameplay "*per molti ma non per tutti*", unito ad una trama tutto sommato decente. Il plot prende le mosse dall'ovvio rapimento di ***Marion***, che viene catturata per la terza volta; come dice il proverbio "*La prima volta è una tragedia, la seconda è una commedia*", per cui ***Billy*** e ***Jimmy*** non si stupiscono troppo: piegano il giornale sul divano, spengono la tv, controllano i rubinetti, abbassano le serrande, mettono il cartello "*Chiuso per rissa*" fuori dalla palestra e partono alla ricerca della loro amica. Ma visto che si tratta del terzo episodio, ogni volta che sconfiggono un boss se lo portano appresso, per darsi il cambio nei momenti di stanca. Il lungo viaggio toccherà mete lontane, tra cui Italia e Cina, e riporterà alla luce il segreto della ***Stele di Rosetta***... o almeno credo, visto che io l'ho finito e questo segreto non è proprio uscito fuori. Come è, come non è, ***Double Dragon 3*** resta uno dei pilastri dei *Picchiaunsacco* a 8 bit: non il migliore forse, ma di certo uno dei più commoventi...

GAME - Mensile - 32 Pagine a Colori - 20.000 copie

LA PRIMA RIVISTA << << << <<
>> >> GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

Ecco dove potrete trovare GAME, a partire dal 15 di ogni mese!

A ROMA

24H Top Video.it - Via Felice Cavallotti 38 ■ ***Anbu Zone*** - Via Camilla 13/A ■ ***Appia Comics*** - Via dei Colli Albani 7 ■ ***Astrocomputer*** - Via Veturia 68 ■ ***Casa del Fumetto*** - Via Gino Nais 19/29 ■ ***Click & Game*** - Via di Acqua Bullicante 298/300 - Via Guglielmo Marconi 236 - Via Magna Grecia 46 - Via Prenestina 445 ■ ***Comic Island*** - Via Gregorio XI 33 ■ ***Computer e Videogiochi*** - Via Prenestina 426 ■ ***Crazy Games*** - Via Albizzie 16 ■ ***Digital Net Srl*** - Via Virginia 1 ■ ***Dimension Game*** - Via Soncino 46/A ■ ***Dragon Store*** - Via dei Marsi 16 ■ ***DVD Mania*** - Via Donna Olimpia 2 - Via Trionfale 8493 ■ ***DVD Time*** - Via Enrico Fermi 68 ■ ***Elettrotech Videogame*** - Via Quirino Majorana 23 ■ ***Elimar*** - Via Giannina Milli 11 ■ ***Extraball*** - Piazza Pio XI 31 - Via dell'Arco di Travertino 48 / 62 - *Viale Parco De' Medici 135 ■ ***Fantasy Point*** - Via Elio Vittorini 41 ■ ***Fujisan*** - Via Pannini 27 ■ ***Futurmovie*** - Via La Spezia 127 ■ ***Galactus*** - Via Malladra 14/16 ■ ***Game Point*** - Via del Clementino 95 ■ ***Gamers*** - Viale Tirreno 88 ■ ***Game Up!*** - Via Nomentana 547/B ■ ***Il Trovalibri*** - Via Aurelio Cotta 8 ■ ***Indy Videogiochi*** - Via Torrenova 226 ■ ***Japan World*** - Via Donna Olimpia 11 D ■ ***Jokà*** - Via Giovanni Giolitti 327 ■ ***La Pulce Fumetti***- Via Tor de Schiavi 186 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Val Tellina 45 ■ ***Maremoto*** - Via Attilio Hortis 63 - Via Duilio 5 ■ ***Movie Games*** - Via Casilina 1038/C ■ ***Mus*** - Piazza Pecile 30 ■ ***New York Games*** - Via delle Cave 40 ■ ***Nuvole Parlanti*** - Viale Ippocrate 13 ■ ***Olimpo Del Fumetto*** - Via Flavio Stilicone 52/54 ■ ***Planet Hollywood*** - Via Panizzi 68 ■ ***Play The Game*** - Via Flavio Stilicone 107 ■ ***Play Zone*** - Via Marco Celio Rufo 37 ■ ***Player One Srl*** - Via Lago Tana 10 ■ ***Pulsar*** - Via Magna Grecia 71 ■ ***Reload*** - Via Trionfale 8379 ■ ****Revolver Srl*** - Via Gherardi 90/102 ■ ***Rino Games*** - Via Benedetto XIV 1 ■ ***Star Shop*** - Via degli Scipioni 116 - Via Laura Mantegazza 59/A/B - Via Laurina 4 - Viale dell Arte 57/59 ■ ***Strategia e Tattica*** - Via Cavour 250 ■ ***Sving Computer*** - Piazza di Pontelungo 3 - Via della Lucchina 96 - Via Publio Valerio 90/92 - Circ.ne Ostiense 190 - Via Appia Nuova 541/E ■ ***Tomo Shop*** - Via Rocca di Papa 26 ■ ***Video Boy*** - Via di Santa Maria Ausiliatrice 128 - Via Attilio Hortis 37 ■ ***Video Club 3M*** - Via Bolognetta 1 C ■ ***Video Equipe*** - Via Ponzio Cominio 33 / 35 ■ ***Virtual Dream*** - Viale Regina Margherita 193 ■ ***Virtual Planet*** - Via Duilio 3 ■ ***www.psxlab.com*** - Via Marco Celio Rufo 23 ■ ***www.videogiocando.com*** - Viale Guglielmo Marconi 277 ■ ***Zona Manga*** - Via S. Costanza 28

UNIVERSITA' TOR VERGATA

****Facoltà di Economia*** - Via Columbia 2 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via del Politecnico 1 ■ ****Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Bernardino Alimena 5 ■ ****Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Columbia 1 ■ ****Facoltà di Medicina e Chirurgia*** - Via Montpellier 1 ■ ****Facoltà di Scienze Matematiche, Fisiche e Naturali*** - Via della Ricerca Scientifica 1

UNIVERSITA' ROMA TRE

****Facoltà di Economia*** - Via Ostiense 139 ■ ***Facoltà di Giurisprudenza*** - Via Ostiense 163 ■ ***Facoltà di Ingegneria*** - Via della Vasca Navale 84 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Via Ostiense 234 ■ ***Facoltà di Scienze della Formazione*** - Via del Castro Pretorio 20 ■ ***Facoltà di Scienze Politiche*** - Via Corrado Segre 2

UNIVERSITA' LA SAPIENZA

****Facoltà di Economia*** - Via del Castro Laurenziano 9 ■ ****Facoltà di Ingegneria*** - Via Eudossiana 18 - Via del Castro Laurenziano 7 ■ ***Facoltà di Lettere e Filosofia*** - Città Universitaria, P.le A. Moro 5 ■ ***Dipartimento di Matematica*** - Città Universitaria, P.le A. Moro 5 ■ ***Facoltà di Medicina*** - Viale del Policlinico 155

PROVINCIA DI ROMA

ALBANO: *Nuvoloso Club* - Piazza Luigi Sabatini 12 ■ ***Pc Land*** - Via Graziosa 71 ■ **FRASCATI: *Basic System*** - Via Giacomo Matteotti ■ ***Star Music*** - Piazza S. Pietro 1 ■ ***Wellcome*** - Via Marmiani 13 ■ **GENZANO: *Gamers*** - Via Italo Belardi 68 ■ ***El Gato Nigro*** - Via Sebastiano Silvestri 210 ■ **TIVOLI: *Hollywood 3000 Village*** - Via Nazionale Tiburtina 197/A ■ **VELLETRI: *Associazione Stranagente*** - Via Menotti Garibaldi 54 ■ ***Black Point*** - Piazza Cairoli 29 ■ ***Get Ready*** - Corso della Repubblica 251 ■ ***La Terra di Mezzo*** - Via Paolina 114

AREZZO
Via P. Calamadrei 195/9
CATANIA
Via Alberto Mario 21
CIVITAVECCHIA
Via Mazzini 18
FORLI'
Via dell'Appennino 191/A
MESSINA
Via Nicola Fabrizi 20C
PISA
Via S. Martino 39
PONTEDERA
Via Roma 74
TREVIGLIO
Via Fratelli Galliari 26

WWW.GAMEPLAYER.IT

Se vuoi aggiungerti gratuitamente a questa lista inviaci una e-mail con nome e indirizzo a: redazione@gameplayer.it

SCARICA GAME! La rivista è in formato PDF all'indirizzo: *www.gameplayer.it/download.php*

* in questi punti è presente il nostro espositore